

DREAM

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Juillet/Août 1996 - n° 31

2 concours,
des dizaines
de cadeaux à
gagner !

Quizz de l'été : 60 questions pour évaluer votre culture micro !

Une top sélection
pour votre Amiga



Le CD sur coupon
Le premier CD Amiga
français au monde !

**Power Amiga :
tout sur
les prochaines
machines**

**Spécial jeux :
Humans 3
Hillsea lido
Cedric...**

**+ le plein d'astuces
pour les vacances**

L 2306 - 31 - 38,00 F.



Labo : Image FX 2.a, Artpad 2, Vidi 24, Kit internet
Amiga city - En pratique : Internet, la connexion
facile - Reportage : conférence Viscorp à Toulouse

F169 WIPE OUT +++
Un scrolling d'enfer. Un vaisseau chargé de nettoyer des secteurs de plus en plus dangereux et des graphismes magnifiques. Un top 1.

F201 STREET TOOLS -++
Compt 100% workbench: MCP (banier), GRABKIC (capture les ROM), CLEAR RAM (nettoie la RAM sans booter), PAM (demomaker), etc. Excellente compt.

F299 BOOT KIT 2 --+
Pas moins de 9 utils pour réaliser des MULTISTARTUP ou des bootlegs : lanceur de programmes, sous WorkBench, deux pratiques.

F356 CD AUDIO PLAYER ++
Vous avez un CD ROM (IDE ou SCSI), 2 utils pour écouter (en multitrack) vos CD audio préférés. **INTERPLAY**
COMPACT PLAYER. *Disks pulled along Alps*

F448 MAGIC PACK ++
 Compil Unis: **MAGIC COLOR**: de super dégradé sur vos
 WB **MAGIC POINTEUR**: Bidouillez le pointeur de la son-

F341 WORKBENCH GAMES 2 -++
15 jeux sous "WorkBench" PIEGES, PACMAN,
CASSE BRIQUE, SHOOT'EM'UP, DEMO

F375 COMMERCIAL CLIP ART 3 ++
Collection de clip-arts IFF destinée à la PAO, un
nombreuses images variées. Idéal pour le

F376 COMMERCIAL CLIP ART 4 +++
Dernier volume de cette compilation, toujours très variés et parfois humoristique. Recupérables

F454 LES PLAYERS ---
Compilation de joueurs musicaux. HYPPC
PLAYER, MAGIC PLAYER et ZINY PLAYER

F560 AMITCP V4 DEMO ++
Indispensable logiciel de connexion TCP/IP. C'est
l'unique logiciel de communication de votre PC avec

F561 A WEB --+
Nouveau navigateur WWW (World Wide Web)

F550 MUI 3.3 USER -++
La célèbre interface graphique MUI qui emb

F608 AMIPPP ++
Complément d'utilitaire pour se connecter en réseau

F312 GRFX PLAYERS 1 --+
Compilation de players graphiques (images)

F504 IDE KIT FRANCAIS --+

EB3989a EB3991 KLONDIKE AGA →

SET DE CARTES Pour KLONDIKE AGA

F470 SIMPSONS (Digitalisations Dessin animé)
F471 MADONNA. (Digitalisations erotiques)
F472 STREET FIGHTER. (Images jeux)
F567 CLAUDIA CARD SET (Digitalisation Top)

Slide érotique AGA → univ. + de 18 ans

Images érotiques digitalisées "HAM 8" AGA.
F592 et F593 SEA GIRLS →
 Volumes 1et 2 indépendants.
Slide Show "Y" AGA → unique + de 16 an

Collection très "HARD" digitalisée HAM8.
F589, F590 et F591 SUNSET --+
Volumes 1,2 et 3 indépendants.

F597 et F598 BUDES HAM +++
2 volumes indépendants. Uniq., +18 ans

Slide show digitalisé HAM, Haute résolution
F594, F595 et F596 ON - OFF +++,
volumes 1,2 et 3 indépendants. Uniq. +18 ans

100% AMIGA

diffusion alma

Disques Durs

Livrés formatés et installés (WorkBench)+ 60 Mo de logiciels divers (jeux, utilitaires, images, modules, etc) + notre disquette d'auto-formation pour apprendre à reformater et réinstaller (exclusif Alma) + tous les cables + doc en français :

IDE (A600 et 1200)

820 Mo : 1390 F
1,2 Giga : 1790 F

Formatés et installés avec le WorkBench
+ 60 Mo des meilleurs DP déjà installés

SCSI

1 Giga : 2100 F

Autres capacités ? Contactez nous !

Un T-SHIRT offert !!!!
avec votre commande !!

* minimum 100 f (hors frais de port)

Lecteur de CD ROM

X2 SCSI : 1200 f
X4 SCSI **PIONEER** : 1400 f
Squirrel standard : 490 f
.....Nouvelle Squirrel.....
SURF SQUIRREL interface
SCSI + softs : 875 f
Rallonge SQUIRREL : 130 f
X4 IDE Mitsumi : 479 f
X6 IDE Mitsumi : 699 f

Accessoires divers

Joypad "style console" : 190 f
Souris Manhattan noir / blanche : 190 f
Alimentation 230 Watt : 550 f

Boîtiers SCSI

Design Wave avec led, alim, nappes SCSI, Ventilateur :
1 CD Rom : 490 f
1 Disque dur ou SyQuest : 550 f
4 Périphériques : 1110 f

Lecteur de disquettes

Externes Haute Densité, extra plat sans patch : 810 f
Externe Double Densité, Haute Qualité : 475 f

Accessoires Tower

Nappe IDE 3"5 50cm : 55 f
Nappe IDE 3"5 2 périph. : 65 f
Nappe IDE 2"5 35cm : 70 f
Adaptateur IDE 2"5 + 3"5 : 170 f
Adaptateur PCMCIA : 250 f
Adaptateur 2 lect. Disk : 90 f
Quadruple IDE + nappe : 260 f
compatible Idefix

INFINITIV

Boîtier Tour

Boîtier tour pour votre A1200 ou A4000, extensible à l'infini, déjà prêt pour loger 2 floppy, votre disque dur et votre CD Rom. 100 % "plug and play" (nouveau système). Livré avec clavier.



1590 f

CD Rom
Floppys
Disques durs
Zorro 2

Pack Zorro 2

Ininitiv ✓

Zorro 2 ✓

Alimentation ✓

3350 f

Logiciels CD ROM

Aminet 7.....79 f
Aminet 8.....79 f
Aminet 9.....79 f
Aminet 10.....79 f
Aminet 11.....79 f
Aminet 12.....79 f
Aminet Set 1.....206 f
Aminet Set 2.....206 f
Amos DP CD 2.....175 f
Assasins Games 2.....206 f
Amiga Tools 3.....149 f
Anime Babes (mangas).....199 f
Meeting Pearls 3.....59 f
RHS Erotic (adultes).....120 f
Giga Graphics Set.....175 f
Personnal Suite.....329 f
Software 2000 (2 CD).....199 f
Emulator Unlimited.....195 f
Amiga Tools 4.....169 f
Arcade Classic Plus.....169 f

Cartes Accélératrices

BLIZZARD 1230 IV

68030 à 50 Mhz : 1490 f

Copro 33 Mhz : 350 f

Copro 50 Mhz : 750 f

Carte mémoire A1200 avec horloge et support copro 525 f

Mémoire SIMM 4 Mo : 339 f

Mémoire SIMM 8 Mo : 699 f

Mémoire SIMM 16 Mo : 1699 f

Logiciels

AsimCDFS VF.....690 f
IDE Fix VO.....349 f
Siegfried Antivirus.....275 f
Siegfried Discology.....295 f
AmiFile Safe User.....199 f
Pinball Illusions.....225 f
Gloom Deluxe.....199 f
Super Skidmark.....189 f
Super Street Fighter.....219 f
SlamTilt AGA.....225 f
Hilsea Lido.....175 f
Primal Rage.....245 f

Frais de port : CD, logiciel et petit matériel : 32 f - Disque dur, lecteur CD, boîtier : 63 f - Tower 150 f - Disk DF : 23 f

A retourner (ou à recopier) à **ALMA Diffusion BP8575 64185 BAYONNE CEDEX** Tél 59.25.61.20 Fax 59.25.68.99

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Tél :

Mode de paiement

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Carte Bancaire

CB n° / / / Exp /

Nom du porteur et signature

Je certifie être majeur + signature
(CD et disquettes érotiques)

Total + port

Dream est édité par Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.

Directeur de publication : Romain Canonge
Tél : (16-1) 48 87 54 69
Email : 100420.2600@compuserve.com

Directrice de la rédaction : Christine Robert
Tél : (16-1) 48 87 62 78
Email : 100567.3345@compuserve.com

Responsable publicité : Hélène Blondel
Tél : (16-1) 48 87 53 15

Assistante de direction : Valérie Ambrosio
Tél : (16-1) 48 87 60 11

Secrétaire générale : Anna Vincent

Abonnements et VPC (uniquement entre 9h30 et 12h30) :
Tél : (16-1) 48 87 60 11
Télécopie : (16-1) 48 87 51 23

Rédaction
Tél : (16-1) 48 87 57 30
Email : 100567.3344@compuserve.com

Secrétaires généraux de la rédaction : Geoffrey Marty (100567.3343@compuserve.com)
Stephan Schreiber (seph@club-internet.fr)
Yann Serra (yserra@club-internet.fr)

On collaboré à ce numéro : Eric Capannelli, Olivier Duval, Vincent Oneto, Rod.

Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy
Tél : (16-1) 48 87 52 95
Email : 100567.3343@compuserve.com

1^{er} rédacteur graphiste : Catherine Paire

Illustrateur : Weg

Fabrication : Photogravure : L.C.A.G.
Impression : Berger-Levrault graphique, route Villiers St Etienne, 54200 Toul.

Marketing-press : Distrimédia, Toulouse.

Diffusion : MLP

Dépôt légal : à parution

Commission paritaire : n°75364

Représentants légaux : Romain Canonge, Francis Poulain.

Associés principaux : Romain Canonge, Francis Poulain, Christine Robert.

Droits de reproduction : tous droits réservés.
Copyright 1996. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo de Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

POSSE
P R E S S

EDITO

Valia l'été, j'aperçois le soleil, les nuages s'enfuient, le ciel s'éclaircit. Et comment ne pourrait-il pas s'éclaircir avec un petit numéro double ? Rendez-vous compte : nous avons spécialement concocté un quizz géant, aussi ludique qu'instructif, pour accompagner vos plus belles bronzettes. Soixante-cinq questions pour tester vos connaissances et - peut-être - gagner la collection complète des fabuleux flippers de 21st Century ! Un concours ? Certes non : DEUX concours ! En effet, nous vous offrons pas moins de vingt places de cinéma pour aller voir le Cobaye 2, ainsi que des tonnes d'autres cadeaux ! Tous les nouveaux Amiga profitent de l'été pour préparer leur rentrée avant la fin de l'année. Ne manquez pas nos divers points sur la situation dans les rubriques Actualités et Pleins feux. Une dernière chose, avec toutes ces chaleurs pensez à faire comme la Dreamette : sortez couverts !

Bonnes vacances !

La rédaction

DISQUETTES - PAGE 6



Elles est bonne.



Et en plus elle est bonne !

ACTUALITES - PAGE 10

Phase 5 dévoile ses compatibles Amiga !

PLEINS FEUX - PAGE 16

Les dessous de la conférence de presse de Viscorp, à Toulouse



Mais, on veut pas voir leurs dessous !

DOSSIER - PAGE 22

Le super quizz de l'été ! Devenez incollable sur l'Amiga

AVANT-PRÉMIÈRE - PAGE 28

Tous les jeux de la rentrée



Black viper.

JEUX - PAGE 32

Pour vous éclater tout l'été !



Cedric

ASTUCES - PAGE 38

Des tonnes d'astuces pour vous sortir de toutes les galères !

ESPACE LECTEURS - PAGE 44

Ciné, BD et musique

DEMOS - PAGE 46

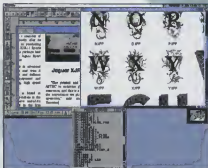
Toutes les pages Web des démomakers



Même le logo est en latex ?

CD-THEQUE - PAGE 48

Magic publisher crée l'événement



Vous avez demandé la police ?

DOMAINE PUBLIC - PAGE 50

L'actualité du logiciel (presque) gratuit



C'est pas du soft de DP, ça !

LABO - PAGE 54

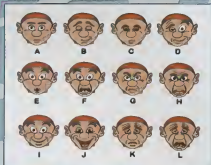
Image Fx 2.1, les tablettes graphiques Wacom, le kit Internet Amiga City et le Vidi 24rt



Wacom 'ment y m'parle, lui !

EN PRATIQUE - PAGE 62

Animation 2D, logiciel, système, Arexx, Amos et 10 lignes



FORUM LECTEURS - PAGE 78

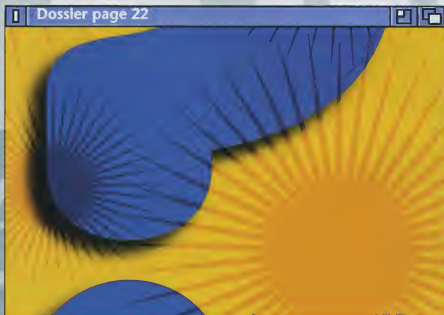
Concours 21st Century P.27

Concours Le cobaye P.61

Bons plans P.74

Abonnements P.75

Dream's bootik P.76



Disquette fournie



Nul n'est parfait, et hélas, Dream n'échappe pas à la règle... Non seulement la disquette 30 n'était bootable qu'en Workbench 3, mais en plus, suite à une mésentente avec son auteur, le programme Blitzbank n'était pas complet et ne pouvait donc pas fonctionner correctement. Veuillez donc pardonner nos excuses et trouver sur la disquette de ce mois le complément indispensable à Blitzbank.

Utilisée sous Workbench 1.3 ou 2.0, la disquette Dream 30 affiche un laconique "c:\Prefs failed return code 20", indiquant par là que quelque chose ne tourne pas rond. Une solution existe, que nous vous livrons ici dans toute sa simplicité...

Quand ce fameux message est apparu et que tout semble bloqué, tapez au clavier "LoadWB" (sans les guillemets) et appuyez

sur la touche entrée. Le lecteur de disquette travaille quelques instants. Quand il se calme, tapez "EndCLI" (toujours sans les guillemets) puis appuyez à nouveau sur la touche entrée. Miracle, le Workbench apparaît, et vous pouvez utiliser la disquette comme si de rien n'était.

Complément Blitzbank 2.1 (Workbench 2.0)

Voici donc enfin la fameuse police de caractères (font, en anglais) qui manquait tant à cet excellent outil de gestion de comptes bancaires qu'est Blitzbank 2.1, ainsi que l'utilitaire d'installation, qui se charge d'assigner correctement le tiroir Blitzbank. Vous noterez également la présence d'un tiroir nommé DOpus, dans lequel se trouvent les fichiers de configuration nécessaires à Directory opus pour reconnaître les fichiers Blitzbank.

Décompressez l'archive de ce mois dans le même tiroir où vous aviez déjà "installé" Blitzbank le mois dernier. Quand l'opération est terminée, double-cliquez sur l'icône InstallFrench pour débiter l'installation réelle de Blitzbank. Attention, l'opération utilise le programme Installer, qui doit se trouver dans le répertoire C: de votre disquette ou partition Workbench !

TwinzPro (tous les Amiga, 1 Mo)

Aimez-vous les jeux de mémoire ? Programmé en Amos, TwinzPro vous met au défi de découvrir, dans un damier spécial, toutes les paires de figures identiques. Evidemment, les dites figures sont distribuées au hasard, et le temps qui vous est imparti est limité, sinon, c'est pas marrant. Plusieurs niveaux de difficulté sont prévus, qui augmentent devinez quoi ? La taille du damier, oui, ainsi que le nombre de pièces différentes.



TwinzPro : quelle belle poire !

Pour animer un tant soit peu les parties, des figures spéciales - des points d'interrogation, pour être précis - sont dissimulées parmi les pièces régulières, qui donnent, au hasard, soit un bonus, soit un malus : ajout ou retrait de 5 000 points, augmentation ou réduction du temps restant, doublement ou division par deux du score... Qu'on se le dise, d'autres "effets spéciaux" sont disponibles dans la version enregistrée.

Au delà de l'aspect ludique, TwinzPro est avant tout un outil destiné à faire travailler votre mémoire. Si les premières parties se résument à cliquer "au hasard" à la recherche des pièces identiques, le jeu prend tout son intérêt lorsqu'on essaie d'avancer intelligemment, c'est-à-dire de limiter réellement le nombre de clics inutiles, en se remémorant autant que faire se peut la position des figures.

Attention : TwinzPro n'est utilisable que depuis une disquette Workbench, dont le répertoire LIBS: contient le fichier mathrans.library. Après décompaction de l'archive, si vous n'avez pas de disque dur, copiez le tiroir Twinz sur une disquette vierge, puis ré-initialisez l'Amiga avec votre disquette Workbench habituelle. Démarrer alors TwinzPro depuis sa propre disquette, ce qui vous obligera à jouer au grille-pain si vous n'avez qu'un seul lecteur de disquettes...

AmiCDFS 2.20 (Workbench 2.1+)

Si vous avez un lecteur de CD-Rom connecté à votre Amiga, la question du meilleur système de gestion de fichiers s'est sans doute déjà posée à vous. Le



AmiCDFS une fois décompacté.



Les icônes par l'AS00 sont dans le tiroir "WB1.3".



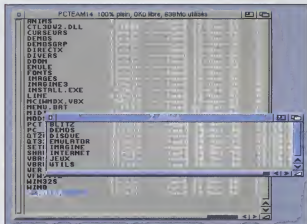
AmiCDFS est livré avec un player de CD audio.

choix qui vous est offert, bien que limité, est de qualité : à ma gauche, le logiciel commercial AsimCDFS, excellent et bourré

d'options et d'outils complémentaires ; à ma droite, le shareware AmiCDFS, anciennement AmiCDRom, non moins excellent, mais légèrement moins complet.

AmiCDFS se veut être compatible avec tous les contrôleurs Scsi ou Ide, ainsi qu'avec une vaste majorité de lecteurs de CD-Rom. L'auteur clame également, tableau comparatif à l'appui, que son logiciel est le plus rapide de tous, domaine public et commercial confondus. On veut bien le croire !

Avant l'installation, qui doit être accomplie



Pensez à montrer tous les fichiers.

La Disquette Dream, mode d'emploi

- 1) Protégez la disquette Dream contre l'écriture. Il faut pour cela que la languette de protection, situé dans le coin supérieur droit de la disquette, soit en position haute (en d'autres termes : que l'on puisse voir à travers).
- 2) Avant toute manipulation, réalisez une copie de sauvegarde de la disquette Dream. Si vous hésitez sur la marche à suivre, consultez "Le Guide de l'Utilisateur du Workbench". Rangez ensuite la disquette Dream originale dans un endroit sûr, et n'utilisez plus que la copie.
- 3) La disquette Dream est amovible : vous pouvez l'utiliser pour initialiser votre Amiga, mais ce n'est pas obligatoire. C'est cependant ce que nous vous recommandons de faire si vous avez une configuration minimale : pas de disque dur, un seul lecteur de disquettes.
- 4a) En Workbench 2.0 ou supérieur, pour décompresser les programmes de la disquette, il suffit de double-cliquer sur leur icône. Le sélecteur de fichiers standard de l'Amiga s'affiche, grâce auquel vous pouvez choisir la destination du décompantage. Si vous avez un disque dur, choisissez un tiroir quelconque de votre partition "Work". Si vous avez un second lecteur de disquettes, insérez-y une disquette fraîchement formattée et sélectionnez-la. Si vous n'avez ni disque dur, ni second lecteur, cliquez simplement sur "Ok" pour conserver le réglage proposé par défaut ("Ram disk"), puis, à la fin du décompantage, copiez le tiroir décompressé sur une disquette vierge.
- 4b) En Workbench 1.3, utilisez à la place les icônes situées dans le tiroir WB1.3. Les programmes sont toujours décompagés dans le Ram Disk, vous devrez donc les recopier soit une disquette vierge, soit sur votre disque dur.
- 4c) Attention : décompresser un programme dans le Ram Disk utilise énormément de mémoire vive. Si votre Amiga n'est équipé que de 512 Ko, le message "Ram Disk is full" risque d'apparaître. Avec certains "gros" logiciels, ce problème peut également se poser sur les Amiga équipés d'1 Mo. Dans ce cas, la seule solution restante consiste à décompresser manuellement, depuis une fenêtre Cli ou Shell, le programme désiré.
- 5) Bien que nous apportions le plus grand soin à sa réalisation, Dream décline toute responsabilité quant au contenu de la disquette et aux problèmes qui pourraient résulter de son utilisation.
- 6) Vu le nombre important de disquettes que nous dupliquons chaque mois, il peut arriver que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle de qualité que nous nous imposons. Cela peut se traduire par un message d'erreur de la part de l'Amiga lors de la copie de la disquette. Dans ce cas, et dans ce cas uniquement, renvoyez votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe timbrée à 4,20 F et auto-adressée (les enveloppes matelassées assurent une meilleure protection) à l'adresse suivante : Dream/Disquette en panne, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Après examen et confirmation de l'origine de la panne, nous procéderons à un échange gratuit et immédiat de la disquette défectueuse.

manuellement, consultez attentivement le fichier AmiCDFS.guide pour de plus amples informations sur la démarche à suivre (vous verrez, ce n'est pas très compliqué).

QU'EST CE QU'UN AMIGA!

HEU... UNE
MACHINE A GAMES
-UNE VOUTURE-
UN ANI TRÉFANIQUE



Damned !

Les stocks mondiaux de disquettes DD s'épuisent peu à peu, on prend ce qu'il reste : ne vous souciez donc pas de l'inscription "Dos formatted", la disquette Dream est bel et bien prévue pour l'Amiga. Pas de panique, donc, tout va bien. Cool. Relax.

Les feux de la rampe

Vous voulez être célèbre ? Pourquoi ne pas diffuser vos programmes sur la disquette Dream ? Les oeuvres sélectionnées gagneront un abonnement d'un an à Dream ainsi que l'estime de toute la communauté Amiga francophone ! Envoyez vos jeux, utilitaires, musiques, vidéos... sans oublier vos coordonnées et un petit mot nous autorisant à mettre votre création sur la disquette) à : Dream - Concours disquette 21, rue Notre-Dame de Nazareth 75003 Paris

Disquette sur coupon



L'Installer d'Amiga technologies, la toute dernière version de l'indispensable reqtools.library, deux jeux et quatre utilitaires : la disquette Bis de ce numéro peut entrer dans le livre des records, dans la rubrique "la disquette Amiga française la plus top-défilée du monde".

La disquette contient donc en tout huit archives au format Lha. Reportez-vous au mode d'emploi de la disquette de couverture (page 7) pour de plus amples informations sur la procédure de décompaction. Pas de panique, zen, on respire, c'est extrêmement simple, même un Pciste pourrait y arriver...



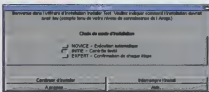
Les 8 archives de la disquette bis.

Installer 43.3

(Tous les Amiga)

Et si je vous disais que Commodore n'a pas fait que des bêtises ? Par exemple et par le plus beau des hasards, l'Installer est justement certainement l'une des meilleures idées du défunt papa de l'Amiga. Pour résumer, l'Installer - au fait, prononcez "installateur", comme en français - est un outil de standardisation des procédures d'installation des applications Amiga. Il fonctionne sur tous les Amiga et avec toutes les versions du système. Le problème, c'est que ce programme fait l'objet d'un copyright (dorénavant détenu par Amiga technologies), et, sauf accord de licence, ne peut être distribué libre-

ment autrement que de la manière dont nous vous le présentons : sous forme d'archive complète. Il n'est donc pas rare de voir de ci, de là, des programmes, principalement des sharewares, distribués avec un script d'installation, mais pas d'Installer... Heureusement, Dream est là. Une fois l'archive décompressée, il vous suffit de copier le programme Installer soit dans le répertoire c: de votre disquette Workbench (système 1.3), soit dans le tiroir Utilities (systèmes 2.0 et supérieurs). Attention, le fichier est dépourvu d'icône et n'est donc visible qu'en utilisant l'option "Montrer/Tous les fichiers" du menu "Fenêtre" du Workbench. Les programmeurs apprécieront de trouver également la documentation originale qui explique tout sur la manière d'écrire des scripts pour l'Installer.

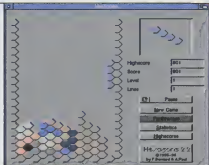


Installer sur Amiga.

ReqTools 2.6

(Wb 2.1+)

Depuis que Nico François a arrêté tout développement sur Amiga, on n'espérerait plus voir de nouvelles versions de PowerPacker ni de la Reqtools.library débarquer un jour dans le domaine public... Mais voilà-t'y pas qu'un beau jour, un cer-



Un jeu très hexagonal !

tain Magnus Holmgren surgit et décida de prendre le relais. Depuis, la ReqTools a quelque peu évolué, et Magnus travaille d'arrache-pied sur une version 3.0.

SpaceWar (Wb 2.1+)

Dans ce petit jeu écrit en Blitz Basic, deux joueurs s'affrontent et essaient de se détruire l'un l'autre. Mais tous les deux doivent faire attention aux météorites qui se baladent dans l'espace infini...

Hexagons (Wb 2.1+)

Une très intéressante variation de Tetris, qui se joue avec des briques aux formes hexagonales. Difficile et énervant à sou-

Interplay 4.1 (Wb 3.0+)

Non, ce n'est pas un jeu ! Interplay est un player de CD audio, spécialement adapté à l'Overdrive CD d'Archos, mais qui, si l'on en croit les auteurs, devrait s'adapter parfaitement à n'importe quel autre lecteur Scsi.

Pour recevoir la seconde disquette Dream Bis :

- complétez le bon de commande ci-dessous de manière lisible ;
- joignez un chèque ou un mandat de 15 francs pour participation aux frais de duplication et de port, à l'ordre de Fds (pas d'eurochèques) ;
- envoyez le tout à Fds/Dream, 82, rue de Saligny, BP 134, 59453 Lys Lannoy Cedex

Pour tout renseignement, appelez le (16) 20 02 06 63 de 10h00 à 18h00 uniquement. Attention, ne joignez pas à votre courrier la demande pour The CD, les coupons de s'envoient pas à la même adresse !

B O N D E C O M M A N D E

Oui ! Je désire recevoir la deuxième disquette Dream 31 bis. Veuillez trouver ci-joint un chèque de 15 francs à l'ordre de Fds.

☐ Madame ☐ Mademoiselle ☐ Monsieur
 Nom Prénom Adresse
 Code postal Ville
 Age

Je possède :

☐ Amiga 500/1000/2000 ☐ Amiga 500+/600/3000 ☐ Amiga 1200/4000
☐ lecteur CD/CD-32 ☐ Pc

CD-Rom sur coupon

Les mois se suivent et les méga-octets consacrés exclusivement à l'Amiga ne cessent de se rajouter sur notre CD-Rom ! Ce mois-ci, nous vous offrons même un petit bonus : la première partie d'une compilation exclusive réunissant toutes les contributions de nos lecteurs à la disquette de couverture. Attention, ces programmes sont absolument inédits !

Tiroir Démon

Dream vous propose ni plus ni moins que 15 fichiers regroupant des tonnes de démos, pour repousser toujours plus loin les limites de votre Amiga. Les incontournables du mois sont notamment les trois méga-compilations des groupes Bou, Trs et Cubi.

Tiroir Disque

La toute dernière version de l'un des deux meilleurs anti-virus sur Amiga : Virus Z !

Tiroir Emulator

Attention, ce mois-ci votre Amiga va exploser avec ces émulateurs haut de gamme : la toute nouvelle version de



Lancez Windows avec PCTask !

Shapeshifter (3.5), le meilleur émulateur Macintosh au monde, la démo très attendue de Pc-Task pour transformer son Amiga en compatible Pc et la dernière mouture de Magic 64, le plus fidèle des émulateurs C64. On trouvera également St4Amiga, un logiciel permettant de lancer les exécutable Atari St sur Amiga et un pilote permettant de brancher une souris de type Microsoft.

Tiroir Imprimer

Tous les nouveaux pilotes et les derniers gestionnaires pour utiliser au mieux les imprimantes Canon, Hp et Epson, soit plus de 11 logiciels importants.

Tiroir Internet

Ambosic vous semble un peu vieillot ? AWeb ne vous convient pas ? Essayez Voyager ! Un navigateur qui vient de faire son apparition pour surfer au mieux sur les pages Web du Net !

Tiroir Jeux

Une surprise pour cet été !



Ce tiroir lecteurs, que des tops !

Tiroir Lecteurs

Ce tiroir contient l'équivalent de 25 disquettes ! Chaque fichier Dms (qu'il faut décompresser en tapant Dms Write <nom du fichier> correspond en fait à un programme (jeux, utilitaires, musiques, etc.) envoyé par nos plus fidèles lecteurs. Si ça se trouve, le vôtre y est peut-être !

Tiroir Utiles

Tous les meilleurs utilitaires pour customiser au mieux votre Workbench. On y trouve, entre autres, Fast Bit pour accélérer l'affichage de l'Amiga, Muji pour compresser et décompresser des fichiers multi plates-formes, Cdda-gui pour écouter vos CDs audio comme si vous utilisiez une chaîne hi-fi et l'incontournable Atapi.device.

The mode d'emploi

Le CD-Rom que nous vous proposons sur coupon est celui du magazine Pc team. Il contient d'une part des programmes Pc inutilisables sur Amiga, et d'autre part des sons, des modules, des images et des animations exploitables sur Amiga (avec les logiciels appropriés). Mais surtout, il renferme un répertoire exclusivement consacré à l'Amiga !

Pour exploiter The CD sur un Amiga, quelques considérations sont à prendre en compte :

- Aucun fichier ni répertoire de The CD ne comporte d'icône, pas même le répertoire Amiga ; il convient donc d'utiliser la commande "Montrer/Tous les fichiers" du menu "Fenêtre" du Workbench ("Show all files" du menu "Window" pour les versions anglaises) ;

- A de rares exceptions près, les programmes de The CD sont compressés, ce qui signifie qu'il faut leur rendre leur taille originale. La commande à utiliser est LHA ou DMS, suivant le type du fichier considéré.

Pour recevoir "The CD" de Pc team n°15 :

- complétez le bon de commande ci-dessous de manière lisible ;
- joignez un chèque ou un mandat de 20 francs pour participation aux frais de duplication et de port, à l'ordre de Posse Presse (pas d'eurochèques) ;
- envoyez le tout à Dream/The CD, 21, rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris.

Pour tout renseignement, appelez le (1) 48 87 60 11, de 10h00 à 18h00 uniquement. Attention, ne joignez pas à votre courrier la demande pour la disquette Bis, les coupons de s'envoient pas à la même adresse !

B O N D E C O M M A N D E

Oui ! Je désire recevoir le Cd Team n°15. Veuillez trouver ci-joint un chèque de 20 francs à l'ordre de "Posse Presse".

☐ Madame ☐ Mademoiselle ☐ Monsieur
Nom Prénom Adresse
..... Code postal Ville

Age

Je possède :

☐ Amiga 500/1000/2000 ☐ Amiga 500+/600/3000 ☐ Amiga 1200/4000
☐ lecteur CD/CD-32 ☐ Pc

La cinquième colonne

Bob Ricard au rapport

La chronique des opprimés, des désespérés, des noisés et autres montreuillos, des créatures de Roswell et des futurs militaires... Bob Ricard est là, fidèle au poste, la verve en alerte et la langue bien pendue.

De deux choses l'une... Soit je suis le dernier des imbéciles (et c'est une hypothèse qu'il ne faut pas nécessairement écarter), soit c'est Dutronc qui avait raison : "on nous cache tout, on nous dit rien". Non, parce que bon, j'avais cru comprendre qu'Amiga technologies travaillait dans son coin sur un nouvel Amiga à base de PowerPc, tout ça, que ça allait être génial, qu'on allait leur foutre la pâtée, à ces idiots de Pcistes et autres mac-trucs. Et voilà-t-y pas que paf, on apprend coup sur coup que c'est pas At qui développe mais des sociétés externes (Phase 5, entre autres), puis que Viscorp rachète l'Amiga et abandonne tous les projets en cours, et enfin que même le choix du PowerPc pourrait être remis en cause ! Alors franchement, je pose la question : de qui se moque-t-on ?

Bon, je veux bien admettre que Viscorp a repris une entreprise empiétrée dans les difficultés et qu'elle a ses propres projets qu'elle doit mener à bien... Mais à force de déclarations contradictoires, on en arrive à se demander où est le lard et où est le cochon (on pourra tout de même se rassurer à la pensée que ces deux-là ne font désormais plus partie d'Amiga technologies). Au moins, s'il y en a un qui est tranquille dans l'histoire, c'est bien le p'tit père Manfred Schmidt : il a beau s'être débarrassé d'une bonne partie de ses actions Escom, il lui en reste tout de même assez pour aborder l'avenir avec un certain optimisme - à condition cependant que la campagne de restructurations engagée chez le constructeur choucroutovore porte ses fruits, mais avec 40 millions de dollars en poche, je ne vois pas trop de raisons de s'inquiéter pour eux...

Mais revenons à des préoccupations plus terre à terre. Je pense aux milliers d'utilisateurs à travers le monde, et plus spécialement en France, qui se sont fait entuber à sec en achetant pour leur 1200, une carte accélératrice de marque Gvp. A l'époque, pas de problème, c'était la meilleure du marché, Gvp marchait très fort et CIS, l'importateur bordelais, assurait un Sav de bonne qualité. Mais aujourd'hui, les choses ont changé : Gvp n'existe plus (malgré une tentative de reprise des produits par une boîte allemande) et CIS ne donne plus que dans le Pc. Conclusion : mon petit cousin qui cherche une barrette de 4 Mo pour son A1230 Turbo II, se retrouve le bec dans l'eau, condamné à éplucher les petites annonces de Dream dans l'espoir de dénicher la perle rare. Moralité de l'histoire : avant que d'acheter un matériel quelconque, assurez-vous qu'il se conforme à un standard établi et viable, sinon vous risquez de vous retrouver fort dépourvu lorsque la bise sera venue.

Bob Ricard

CHICAGO. TON UNIVERSE IMPITOYABLE

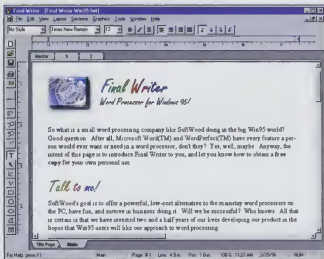
Viscorp accueille trois nouveaux associés !

Le nouveau propriétaire de l'Amiga vient en effet d'annoncer que son conseil d'administration serait dorénavant composé de trois sièges supplémentaires, sur lesquels messieurs Robert Wussler, King R. Lee et Robert Reid pourront poser leurs séants. Président du groupe Wussler, Robert du même nom est passé entre autres par chez Turner broadcasting system (la maison-mère de la chaîne câblée Cnn), Cbs television network et Cbs sports division. King R. Lee était auparavant Directeur général de Quarterdeck corporation, société connue pour son activité dans les réseaux Intranet

et Internet. Quant à Robert E. Reid, il conclut ainsi quarante années de présidence d'Engis corporation, spécialisée dans la production d'outils de précision à base de diamant. Ces trois nouvelles têtes à celle de Viscorp, dénotent la confiance qu'ont les américains dans cette pourtant toute jeune société. Voir ainsi les anciens présidents de Cbs et de Quarterdeck s'intéresser à son activité est également bon signe... du moins en ce qui concerne l'Ed. Il ne reste qu'à espérer que ces oiseaux-là n'ont rien contre l'Amiga en tant qu'ordinateur personnel...

COMME UN CHEVEU DANS LE PORTAGE

Final Writer arrive sous Windows 95 !



Comme quoi tout arrive !

Softwood, éditeur de Final writer, l'un des meilleurs traitements de texte de l'Amiga, annonce le portage de celui-ci à l'environnement Pc. Final writer pour Windows 95 est en cours de finalisation, et devrait être rapidement mis à disposition de nos amis Pcistes. En attendant, une version démo est récupérable en téléchargement sur le site Web de Softwood : <http://www.softwood.com/>.

CURE DE PHOSPHORE

Rigole A Moitié

L'excellent fanzine *Ram*, dont nous vous entretenons régulièrement dans nos colonnes, prend de la bouteille et lance à partir du mois de septembre, une nouvelle formule, plus étoffée : 12 pages A4 en bichromie, bourrées d'informations et d'articles de fond. Le rythme de parution et le prix restent inchangés, mais une nouvelle offre d'abonnement sera proposée, plus avantageuse. Les Editions de la Chaise, 31160 Arbas. Tél.: 61 90 16 66.

EAGLE TRÈS FORT

La Tour d'aigle

L'allemand Eagle computer a conclu un accord de licence avec Amiga technologies, qui lui permet de transformer des Amiga 4000T en Tower 4000 TE. Globalement, la machine est la même (carte-mère, souris, clavier...), mais Eagle propose à ses clients, des configurations "à la carte" : vous voulez gros un disque dur, un peu plus de mémoire, ou une carte accélératrice ? Il suffit de demander ! Et en plus, Eagle computer propose une offre de reprise de votre ancien Amiga 500 ou 1200 pour tout achat d'un Tower 4000 TE. Dans de telles conditions, qui peut encore hésiter ?



Les aigles du désir.

ADFI MATANTE EN AVANT

Encyclopédie Adfi : les nouveautés de l'été

"Le tome 2 dédié au matériel sort le premier août. Les autres tomes actuellement en écriture sont le tome sur *ARexx*, un autre sur le Dos et un autre sur l'interface graphique. Chacun de ces tomes comprend des explications ainsi que des sources utilisant le langage le plus adapté au sujet traité. Le Dos utilise par exemple surtout le *Storm* c tandis qu'*Exec* utilise la présentation du C pour la description des structures, et *HiSoft devpac 3.50* pour la programmation. Avec l'*Encyclopédie*, les éditions Adfi ont souhaité donner à l'utilisateur Amiga un puissant outil d'aide à la connaissance par une synthèse et une mise à jour constante de tous les ouvrages existants. L'ouvrage intègre les toutes dernières informations programmeur disponibles. Lors de chaque édition, toutes les nouveautés et corrections parues entre temps sont également intégrées. Beaucoup apprécieront aussi l'un des autres principes majeurs retenus : tout doublon avec l'un des autres ouvrages des éditions Adfi est systématiquement éliminé ; l'utilisateur n'a pas à payer du remplissage ! Insistons sur un autre point important : cet ouvrage ne s'adresse en aucun cas à un débutant. L'*Encyclopédie Adfi* s'adresse soit à un public averti soit à un programmeur connaissant déjà les rudiments du système. Le lecteur dispose ainsi d'un puissant outil de plaisir pour devenir l'un des précurseurs du Power Amiga de demain".

VROOM, VROOM

Renault F1 s'affiche sur le Web

Renault F1 vient d'ouvrir son propre site Web, en collaboration avec Grolier interactive (le papa du Club internet), consacré à toute la Formule 1, ses écuries et ses pilotes, qu'ils soient ou non motorisés par Renault. Echos du paddock, résultats des essais, performances enregistrées lors des précédents Grands prix sur le même circuit, commentaires des techniciens et ingénieurs sont les principales rubriques du sommaire. Un jeu vient ajouter une dimension ludique au site, jeu qui consiste pour l'utilisateur, jusqu'à 15 minutes avant chaque Grand prix, à donner le classement des six premiers pilotes. Ces pronostics servent à calculer en direct et temps réel la cote des pilotes, et à établir un Championnat mondial des pronostiqueurs, en parallèle avec les deux Championnats de la Formule 1 (pilotes et constructeurs). Web : <http://www.RenaultF1.com/>.



• Sony fait du Modem

Un nouveau modèle V34 (28 800 Bps) vient compléter la gamme existante. Il s'agit d'un modem-fax se présentant sous la forme d'un boîtier externe et fourni avec l'indispensable Winphone de Bvcp, ainsi qu'avec une offre d'accès à Msn (le réseau Microsoft), Wanadoo (France télécom) et Compuserve. Le tout sous Windows, bien entendu, et pour un prix d'environ 1200 francs.

• Shuttle your mouth !

Toujours chez Eagle computer, décidément très productif ce mois-ci, la carte Shuttle donne à l'A4000 jusqu'à 8 bus Zorro III, 6 bus Isa, 3 bus Pci et 2 bus vidéo. Pas tout ça en même temps, ne rêvez pas, cela dépend de la version de la Shuttle, mais avouez que ça reste tout de même intéressant. Allez, avec un peu de chance, on ne devrait pas trop tarder à la voir débarquer en France...

• Stars & Couronnes

Samsung electronics a inauguré en Angleterre le 28 mai dernier, son nouvel Institut de recherche européenne (Ire, pas de quoi se mettre en colère...). Un investissement de 20 millions de Livres sterling aura été nécessaire à sa création, une pave dans la mare des 450 millions annoncés en octobre dernier, alors que la mother queen Elizabeth II herself inaugurerait le site industriel de Wynyard park, dédié aux moniteurs Pc et aux fours à micro-ondes (aucun rapport de cause à effet).

L'ordinateur universel

Vous appréciez les émulateurs, ces programmes qui permettent à un ordinateur de se prendre pour un autre... Hé bien, vous serez ravis d'apprendre que la société Acbm a pensé à vous, et édite un CD-Rom baptisé *Emulator : the universal computer*, qui n'est rien moins qu'une compilation de presque tous les émulateurs disponibles dans le shareware. Les nostalgiques des 8 bits des années 80 seront particulièrement contents de retrouver pêle-mêle des émulateurs Acorn Bbc, Amstrad Cpc, C64, Atari 400 Xl, Zx 81, Thomson To7, et j'en passe et des meilleures. Tous sont fournis en plusieurs versions (Amiga, Ms-Dos, Mac, Unix...) avec les outils nécessaires pour les transferts des jeux et programmes divers depuis les ordinateurs originiaux. Plus fort encore, la présence inattendue d'émulateurs de calculatrices, de microprocesseurs, et même d'imprimantes ! Acbm, 53, rue Jules Michelet, 92700 Colombes. email : acbm@isicom.fr.

en hausse

▲ Bonne chance !

A peine avait-il démissionné de chez Amiga technologies, que Gilles Bourdier était embauché par Scala pour devenir le responsable des relations publiques de leur nouveau bureau en Allemagne. On lui souhaite évidemment de connaître à Francfort, la même réussite qu'à Bensheim.

▲ Faïre-part

Toujours dans la rubrique Carnet Rose, notre collaborateur et ami Gem aura profité de cet été pour dire un "oui" enthousiaste à sa promise, la charmante Florence. Toute l'équipe de Posse Press souhaite aux deux tourtereaux tout le bonheur du monde.

en baisse

▼ La France avance

Attention, l'Académie française a parlé : dorénavant, on ne dit plus "un CD-Rom", mais "un cédérom". Hé oui ! La francisation de cet acronyme anglo-saxon est sans aucun doute un grand pas en avant dans la défense de cette notre belle langue de Molière, surtout dans un milieu technologique à forte dominance américaine.

Remarques, seule l'orthographe est concernée, la prononciation reste inchangée. Prochaine étape : au restaurant rapide, ne demandez plus "un cheeseburger" et "un coca", mais "un pain multi-tranché avec viande grillée, fromage fondu, sauce tomate et salade", et un "rafraîchissement au cola avec des bulles".

LA STIMULATION PAR L'EMULATION

ShapeShifter n'a qu'à bien se tenir

Les possesseurs d'Amiga 1200 vont être contents : Emplant, l'émulateur universel de Utilities unlimited, arrive enfin dans sa version Macintosh sur leur machine préférée, et avec des spécifications techniques qui font rêver : utilisation de ROMS Mac 256 Ko, 512 Ko et 1 Mo ; support pour les modes 2, 4, 8, 16, 256, milliers et millions de couleurs, grâce à un habile bidouillage des chips



Pour ne pas rester Emplant.

avec tous les processeurs, du 68020 au 68060, et utilisation du coprocesseur mathématique s'il est présent ; utilisation d'Akiko pour la version CD-32 plus Sx-1 ou Sx-32... Jusqu'à 6 fenêtres Mac peuvent être ouvertes sur un écran Workbench en 256 couleurs, mais évidemment, bonjour la consommation de mémoire...

Un élément de cette description attire immédiatement l'attention : "support des modes milliers et millions de couleurs du Macintosh, grâce à un habile bidouillage des chips Agn". La rumeur d'une telle possibilité courait depuis longtemps, mais Utilities unlimited semble être le premier à avoir su la mettre en oeuvre.

Les tests effectués par Uu donnent - on s'en doutait - Emplant largement gagnant devant ShapeShifter, son concurrent shareware. Quoiqu'il en soit, c'est sans aucun doute une nouvelle guerre qui se déclare là...

A noter enfin qu'Emplant 1200 se présente sous la forme d'une carte Pcmcia : il devrait donc être impossible de l'utiliser conjointement avec un autre périphérique occupant le même port (Overdrive, mémoire flash, etc.). A moins qu'un autre "habile bidouillage" ?

POINT C

C'est pas des Masières...

Une coquille s'est sournoisement glissée dans les actus de Dream 29 : la party organisée les 2, 3 et 4 août prochains à Masières, dans le Nord, est l'oeuvre du groupe Bugs (avec un seul g) et non celle de l'association bordelaise Buggs (avec deux g). Attention donc à ne pas confondre les deux, Masières se situant tout de même à presque 1 000 Kms de Bordeaux...

Rappelons que le prix d'entrée à été fixé à 150 francs, et que les heureux lauréats des différents concours se verront remettre de nombreux lots, dont des abonnements à Dream.

Pour en savoir plus, contactez Sébastien Garcia à Masières, au (16) 27 37 54 34.

Y'A PAS LE FEU AU LAC

Surfez sur le lac Léman

Pour faciliter l'accès à Internet depuis la Suisse francophone, le distributeur numéroté Rélec a conclu un accord de partenariat avec le fournisseur secret Management & communications sa (mcnet). Le kit @-Net d'Almathera et Phoenix Dp (voir Dream n°28) a spécialement adapté pour l'occasion, et comprend une offre d'essai gratuite d'une durée d'un mois. Pour nos amis d'outre-frontière, rappelons que Mcnet possède déjà des points d'accès dans les villes de Berne, Bulle, Fribourg, Genève, Lausanne, Morat, Neuchâtel, Payerne, Romont, Vevey et Chamoson. Rélec, Village du Levant 28, CH-1530 Payerne, Suisse. email : relect@mcnet.ch.

SOIRÉE DEMO CHEZ BORIS

L'endroit où qu'il faut y être

L'association loi 1901 Eagles organise pour la quatrième année consécutive et à Mont de Marsan (Landes), la Place to be, demo party légale et multi-plates-formes (Pc, Amiga, Atari...) au cours de laquelle des programmeurs, graphistes et musiciens se retrouvent et s'affrontent dans de nombreux concours, et ce, durant 101 heures non-stop ! Le départ de la compétition sera donné le 22 août, et le prix d'entrée est fixé à 70 francs avec réservation, ou 100 francs sur place.

Association Eagles, Jean-Philippe Sallière, Lieu-dit "Le Trouilh", 40090 Bougue, ou par Internet : <http://www.imaginnet.fr/~dadu/>.

G R A N D C O N C O U R S

LE COBAYE 2

**DREAM VOUS INVITE A UN VOYAGE EXTRAORDINAIRE,
ENTRE LE VIRTUEL ET LA REALITE**

**Répondez à la question suivante et gagnez 20 entrées gratuites
pour aller voir LE COBAYE 2 (valables dans toute la France) et 35 tee-shirts...**

Quel est le nom du demi-Dieu cybernétique dans LE COBAYE 2 ?

• Peter • Jobe • Walker



Extrait du règlement : Les réponses, avec les coordonnées complètes du participant doivent parvenir sur posee-press avant le 30 août 1996 inclus (cachet de la poste faisant foi) à l'adresse suivante : Posee Press/G2 - 21, rue Notre Dame de Nazareth - 75003 Paris. Les gagnants seront désignés par un tirage au sort parmi les bonnes réponses, et seront avertis par courrier. Le règlement est disponible sur demande chez Posee Press - 21, rue Notre Dame de Nazareth - 75003 Paris. Valeur des lots : la place de cinéma (40 francs) ; le tee-shirt (100 francs).

THE NEXT GENERATION

Une nouvelle phase dans l'avenir de l'Amiga

Parmi les nombreux accords conclus entre Amiga technologies et les différents acteurs du marché Amiga, le plus important et le plus prometteur est sans aucun doute celui signé avec Phase 5 digital products, constructeur allemand de cartes accélératrices, pour le portage de l'AmigaOS au PowerPc (voir aussi notre rubrique Pleins feux, pages 20-21).

Oui mais voilà, le rachat d'Amiga technologies par Viscorp semble avoir versé quelques gouttes d'eau dans le gaz entre les deux sociétés, au point que Phase 5 créait récemment la surprise en annonçant la nouvelle orientation qu'elle souhaite donner au projet PowerUp : développer carrément un nouvel ordinateur compatible AmigaOS, qui devrait être disponible au cours du premier semestre 1997. Wolf Dietrich, Directeur général de Phase 5 a déclaré : "Il est grand temps de penser à concevoir l'ordinateur du prochain millénaire. Nous avons vu trop de projets hésitants depuis quelques années".

Construite autour du Ppc 603e à 120 Mhz, cette nouvelle machine sera définitivement orientée multimédia : 1600x1200 pixels en millions de couleurs (24 bits) et en 72 Hz, sortie vidéo et entrée S-VHS, intégration de puces Mpeg et 3D, son numérique de qualité CD (16 bits). Un contrôleur Fast-Scsi II, une interface réseau et une interface ISDN (la norme internationale de communication numérique) viennent compléter une description déjà alléchante. En l'état actuel des choses, Phase 5 espère pouvoir proposer un système complet équipé de 16 Mo de mémoire, d'un disque dur Scsi d'un Go et d'un CD-Rom quadruple vitesse aux alentours de 3 000 marks, soit à peine plus de 10 000 francs, et n'exclut pas qu'un modèle doté d'un processeur à 150, voire 166 MHz, soit ensuite disponible dans pour le même prix.

Côté logiciel, Phase 5 développe son propre logiciel système en code natif PowerPc, mais assurant la compatibilité binaire avec le couple AmigaOS 3 - Cybergraphx. Concrètement, toute application Amiga actuellement capable de fonctionner avec une carte Cybergraphx, sera directement compatible avec la machine de Phase 5.

Le plus intéressant d'un point de vue commercial, est que le constructeur allemand n'est pas tout seul dans l'histoire. Le projet PowerUp (une carte accélératrice pour Amiga à base de PowerPc) est plus que jamais d'actualité, et de nombreux développeurs Amiga (Almathera, Maxon computer, Prodad, Softwood... pour n'en citer que quelques uns) ont d'ores et déjà annoncé leur intention de porter leurs produits au PowerPc, autant de logiciels qui seront donc déjà tout prêts pour l'ordinateur de Phase 5. Mieux encore, Phase 5 a reçu le soutien de Motorola, dont la collaboration entre tout à fait dans le cadre du programme de développement du PowerPc.

D'autres projets que ceux de Phase 5 sont également en préparation, notamment celui de Pios, une nouvelle société formée par des ex-employés d'Amiga technologies dont ce cher bon vieux Peter Kittel. Mais de tous, celui de Phase 5 semble être le plus concret, même si l'incontournable Dave Haynie ne s'est pas gêné pour émettre de sévères réserves lors d'une récente conférence Irc.



Une époque formidable

La rubrique des blasés de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Dream que pour l'informatique.

• Info ou intox ?

A Rio de Janeiro, les inspecteurs de police vont bientôt se retrouver sur la touche à cause d'une redoutable machine. Avec un fonctionnement identique aux distributeurs d'argent, cet appareil permet de dénoncer un criminel, et crache en prime quelques billets de banque, histoire de récompenser le délateur. Tout cela reste évidemment anonyme, autant d'ailleurs que pour les machines.

• Nos 2 amis les bêtes

Un anglais décide de léguer son héritage (400 millions de francs)... A son chien ! Avant de mourir, il avait précisé qu'avec cet argent on devait lui acheter une nouvelle niche !!!

• Corsica mon amour

Le gouvernement recense toutes les armes détenues par les particuliers. En Corse, on en dénombre pour le moment 3000. De là à dire qu'il y a moi une famille honnête sur l'île de beauté...

Le coin des fanzines

Amimag n°6

"Le fanzine belge de l'Amiga number one" se porte bien, merci pour lui. Au sommaire de ce numéro, un dossier L'Amiga, pourquoi ?, des tests de logiciels Dp, des astuces pour tricher à Alien breed 3D 2 ou Robocop 3, etc... la pin-up qui s'affiche en page centrale et en monokini.

Amimag, B-1190 Bruxelles.



Amiga illusion n°5

Qu'on se rassure, ce n'en n'est pas une... Amiga illusion est l'émanation ludique d'Amigazette 83, essentiellement dédiée à l'Amiga, certes, mais qui n'hésite pas à aborder aussi le Pc, l'Atari st et les consoles (CD-32, Super nes, Mega drive, Playstation). Les mangas y trouvent leur place, et une nouvelle rubrique culturelle (ciné-vidéo, musique, lecture) y fait son apparition.

Amigazette, c/o Ludovic Savelli, 83130 La Garde.



Autres frontières n°2

Le retour du fanzine associatif Amigaphile ! Du haut de ses 22 pages, Autres frontières propose un nombre impressionnant de tests de logiciels shareware (la plupart en provenance des CD Amintet 10 et 11) ainsi que de quelques démos. Des trucs et astuces divers et variés, des infos, des billets d'humeur... viennent encore agrémente une lecture déjà bien sympathique.

Frontières informatiques, 13006 Marseille.



Cet été F.F.D décuple ses investissements pour vous combler avec un festival de nouvelles exclusivités toutes en français mais aussi avec un nouveau service de crédit et cartes bancaires aussi bien françaises qu'internationales. Sans oublier notre support téléphonique gratuit: Vous nous laissez votre numéro au (16) 42.09.05.15 et quel que soit votre demande nous vous rappelons gratuitement!!!!



Vidéo Amiga 24R Pro V.F

Le Seul Digitaliseur Vidéo 24 bits Haute Résolution PAL-Y/C-NTSC et surtout VF garantie Sécam Français!

D'un simple clic digitalisez vos héros préférés dans n'importe quel mode graphique permis par votre Amiga y compris Ham8 et 24 bits. Doté d'une nouvelle génération de circuits, il est le seul digitaliseur vidéo pour tout Amiga permettant de très hautes résolutions jusqu'à 1400 x 600 en 24 bits! Notre VF vient d'être adaptée au standard Sécam français non permis par la Vo. Interface logicielle permettant de nombreux effets et corrections des images avant et après digitalisation. Possibilités d'animations. Circuit comportant sa mémoire d'images si bien que vous n'avez absolument pas besoin de pause ou de stabiliseur! Prix public: 1990 FFF TTC.



Directory Opus 5.5 VF

Transformez radicalement votre WB par un WB intelligent et qui vous aide!!! Avec cette nouvelle version 5.5 VF, Sécam s'affirme en Rolls des WorkBenches!

Depuis un an et sous les innombrables suggestions de ses fans, Opus a beaucoup murri pour devenir véritablement maintenant le remplaçant idéal du Workbench. Jugez plutôt: Perfectionnement de la gestion des icônes, extension de la technique du déplacer/poser, ajout de FTP/Internet directement sous Opus, ajout d'une foule de petits détails qui simplifie la vie de l'utilisateur, révision du manuel, aide en ligne encore plus complète et comportant désormais un cours complet réalisé en français par FFD sur l'Amiga à destination des débutants. Grâce à la puissance du multitâche de Opus vous pourrez suivre ce cours tout en effectuant les exercices qui vous feront découvrir tous les éléments de votre système Amiga. Fourni aussi avec MagicOpus (banques d'icônes/boutons ravissantes). Version Française 5.5 complète: 690 FF.

PCTask 4.0 VF

Emulateur PC 486 - Windows 95 Nouvelle Version Tant Attendue!

Il était déjà le plus fiable et rapide des émulateurs PC sur Amiga. Voici qu'il permet désormais une emulation PC 486 et Windows 95 avec de nombreuses améliorations de la vitesse interne et une meilleure gestion des CD-Roms et des cartes 24bis. PCTask tourne en parfait Multitâches dans votre Amiga et ne nécessite aucune modification matérielle. Il utilise toutes les ressources et périphériques que vous possédez déjà. Word, Excel, MicroSoft Office ont tous été essayés avec un total succès. Idéal pour effectuer de la bureautique ou de la comptabilité sur votre Amiga grâce au vaste choix qu'offre dans ce domaine le monde PC. VF complète pour tous modèles d'Amiga. Prix public: 990 FF TTC.



CRÉATIONS MAÎTRISÉES DÉCOUVERTES

Voici les meilleurs outils destinés à vous faciliter votre travail de création dans de très nombreux domaines y compris là où vous ne pensez pas y trouver l'Amiga!

- ◆ **HiSoft Basic 2.5 VF:** La référence des compilateurs Basic sur Amiga et le seul qui vous assure la compatibilité avec le Basic des PC/Mac comme le "QuickBasic" de chez Microsoft. Entièrement en français et pour absolument tout Amiga: 1190 FFF.
- ◆ **Goldated Pro 6.0 VF:** Un logiciel de productivité, notamment par son outil de musique sur Amiga (test Decan). Le plus complet logiciel de musique sur Amiga et le meilleur compositeur Modèles/Midi. Test Amiga 500 FFF.
- ◆ **Kit C.VF:** Tout ce nécessaire pour débiter efficacement en C sur 10 disques tous en français et contenant 90 VF. Intégrales du C-Mannet, de C-Compiler et de tous les exemples: 570 FFF.
- ◆ **GoldEd 3.3 VF:** L'éditeur de texte multilingue reconnu pour sa flexibilité à toute épreuve qui vous assistera dans tous les domaines de votre activité: Tout langage de programmation, PAO, Impression de lettres, rapports, thèses... Pour tout Amiga: 240/630/300 FFF.
- ◆ **Kit PastText VF:** Le traitement de texte scientifique au complet et prêt à l'emploi sur 10 disques tous en VF. Idéal aussi bien pour les thèses, formules que pour l'impression de simples lettres ou de mémoires complètes! Grâce à la vérification l'impression est totalement parfaite quelque soit l'imprimante utilisée! 500 FFF.
- ◆ **Kit P.C.D VF:** Le kit compilateur Pascal tout en français et pour tout Amiga. Nombreux exemples également tous intégrés: 250 FFF.
- ◆ **MUJ 3.2 VF:** Le générateur d'interface graphique le plus complet et puissant sur Amiga. Sur 6 disques tous en VF: Prix: 400 FFF.
- ◆ **TextPlus Pro 5.2 VF:** Le traitement de texte ultra performant. Polices, couleurs, justifications et formatage, tableaux, listes, comptable etc. Pour tout Amiga sous WB 2.0, 3.0 et 3.1: 250 FFF.
- ◆ **Labo-Imprimantes VF:** Un logiciel pour éditer, corriger ou adapter n'importe quel pilote aux caractéristiques de votre imprimante. Fourni avec tous les pilotes actuels que vous pourrez modifier selon vos goûts et besoins! Solution idéale pour tous les imprimantes sans être matérielle que les d'entrée en Laser: 180 FFF.
- ◆ **T.U.F 2.3 VF:** Le Tracéur Universel de Fonctions: 1-2-3-D, courbes, sphériques, quadratiques, calculs de suites, intégrales, fractions, transformé de Fourier, Auto-corrélation, Tableaux multidimensionnels et multicolores, c'est vraiment le plus complet et puissant tracéur que vous pouvez trouver sur Amiga: 180 FFF.

Des utilitaires ultra-puissants pour vous simplifier l'usage de l'Amiga et vous permettre une maîtrise plus rapide et plus efficace de tout l'ensemble de votre système!

- ◆ **Directory-Opus 5.5 VF:** Bien au delà du simple gestionnaire de fichiers, il vous remplace complètement votre WB par un WB intelligent qui vous aide! Inouï et superbe! Prix public: 690 FFF.
- ◆ **DiWork 2.1 VF:** Le plus puissant pour faciliter vraiment votre utilisation de l'Amiga: test Decan. C'est le seul gestionnaire de fichiers qui vous pouvez programmer exactement selon vos goûts et vos besoins. Pour tout modèle d'Amiga: 690 FFF.
- ◆ **Techni+Tech 2.0 VF:** Cours techniques sur la programmation des nouvelles bibliothèques de l'Amiga: Menu 3D, Gotohoks, Tichos, Excel etc. Réalisés par les concepteurs même de l'Amiga ces cours sont extrêmement pédagogiques, pleins d'astuces et de révélations inédites. Tout à été tiré y compris les exemples: 180 FFF.
- ◆ **Orho 3.2 VF:** Le Top de la correction orthographique française avec plus de 300 000 mots et conjugaisons des verbes. Dictionnaire modifiable à volonté. Correction également possible en temps réel: vous tapez votre texte et dès qu'une erreur est détectée, un message apparaît. Pour tout modèle d'Amiga: 180 FFF.
- ◆ **G-Tutor VF:** Tutoriel complet et extrêmement pédagogique pour tout apprendre de la programmation en langage C. Un ouvrage entièrement traduit en français sur 300 pages avec aussi sa disquette d'exemples en VF. Pour tout Amiga: 300 FFF TTC.
- ◆ **Cours Arexix 16x2 VF:** Cours complets et intégralement en français sur le langage Arexix avec quelques exemples et nombreuses extensions pour découvrir et aller encore plus loin avec Arexix: 180 FFF.
- ◆ **Tutoriel OctaMED VF:** Pour une maîtrise parfaite de la composition musicale sur Amiga. Il vous prend en main étape par étape jusqu'à la composition de votre première musique! 450 FFF.
- ◆ **Diavolo 3.2 VF:** Le plus fiable et rapide des logiciels de sauvegarde sur Amiga. Fourni en VF complète et exclusive à F.F.D dont notre énorme VF de l'ensemble de compactage X.P.K. sur 10 disques. Pour tout Amiga: 1200 ou 600 FFF.
- ◆ **Carte AURA VF:** Multitâche la musique numérique de qualité CD-Hi pour la nouvelle carte de 16 bits sur Amiga: 1200 ou 600 FFF.
- ◆ **La carte qui tire profit de l'ultra-rapidité du port PCISIA autorisant le direct-to-disk: 1240 FFF seule. Avec OctaMED Pro 6.0 VF: 1590 FFF.**

Des logiciels complets qui vous apporteront l'accès à de nouveaux mondes si directement et si simplement avec votre Amiga que vous ne pourrez plus vous en passer!

- ◆ **PCTask 4.0 VF:** Le plus rapide et fiable des émulateurs PC pour tout Amiga. A.Voir tous les logiciels sous MSDos et Windows sans aucune extension ni modification matérielle de votre Amiga. PCTask utilise tous vos périphériques! Prix: 990 FFF.
- ◆ **AntiFrontiers VF:** Version 2.00 excellentes facultés pour simplifier les choses. Offrez-vous grâce à de nouvelles formules exclusives, ce sont les plus belles et fantastiques facettes que la science ait pu découvrir à ce jour. Nouveaux Mandelbrot Bulles, Feuilles ou Ovalelles, elles vont jusqu'à renouveler totalement le genre!!! Bien plus riche qu'un simple jeu et accessible à partir de 8 ans. AntiFrontiers vous garantit des centaines d'heures de fascinations et splendides découvertes. Pour Amiga 1200 ou 400K: 350 FFF.
- ◆ **BigPlanet AGA VF:** Marquez vos images sur de très belles scènes et donnez leur ainsi le goût des croquis de l'artiste! Prévisualisation des effets spéciaux avec réglage en temps réel des rayons et des angles de rotation de la source lumineuse ou des angles de vue. Les images jusqu'à 1024 pixels de hauteurs résolutions et 16 millions de couleurs!!! Pour tout Amiga 1200 ou 400K au prix de 180 FFF.
- ◆ **PovRay 2.2 VF:** Découvrez le monde du Ray-Tracing et des images synthétiques. C'est désormais très facile avec notre énorme VF de PovRay 4.12 version prête à l'emploi et pour tout Amiga: 300 FFF.
- ◆ **Afont 4.2 VF:** Idéal pour éditer toutes vos fontes Amiga et même PC et réaliser desues tous les effets spéciaux dont vous rêviez comme la rotation d'un caractère, la mise en italique variable, l'accentuation, l'importation d'images externes etc. Afont est le logiciel de votre univers pour tout Amiga: 180 FFF.
- ◆ **ABC de l'Amiga:** Découvrez tous les termes informatiques dont vous pourriez avoir besoin lors de votre utilisation de l'Amiga. Cet ABC réalisé par nos traducteurs se veut être un véritable dictionnaire Multi-Média Anglais-Français avec illustrations et explications abondantes. Pour tout Amiga: 180 FFF.
- ◆ **Modèle de Tutoriel VF:** Découvrez comment fonctionne un Modem et exploitez le votre à fond grâce aux multiples astuces et à la traduction complète de toutes les commandes Hayes. Fourni avec un superbe jeu VF de meilleurs logiciels de communications: Amiga-Term/VF, Netcom VF, Emulators Minitel VF. Tutoriel indispensable à vous empresser d'acquiescer un Modem ou pour l'exploiter à fond: 250 FFF.

Toulouse, ô Toulouse...

C'est la capitale du cassoulet que Viscorp avait choisi pour organiser sa première conférence européenne le 19 mai dernier. L'occasion pour le nouveau propriétaire de l'Amiga de se présenter aux acteurs du marché et de rencontrer les développeurs afin de les écouter et de recenser leurs désirs quant à la prochaine génération de machines Amiga.

Eric Laffont, toulousain de corps et d'esprit, avait organisé ce meeting à l'Ecole supérieure du commerce de Toulouse, dont les locaux se prêtent fort bien à ce genre de manifestation. Environ 200 personnes avaient fait le déplacement depuis l'Angleterre, l'Allemagne, l'Italie, l'Espagne et, bien sûr, la France. Les seuls américains présents étaient ceux de chez Viscorp... On espère pour nos amis hamburgerophages qu'une conférence américaine sera bientôt organisée à leur intention. A noter que les allemands étaient venus peu nombreux, trompés qu'ils étaient par de fausses rumeurs d'une conférence similaire à Francfort, quelques jours plus tard...

L'Amiga a un avenir

La journée a commencé par un discours de Bill Buck, le Pdg de Viscorp, qui, après les remerciements d'usage au cours desquels Eric Laffont s'est vu remettre par Carl Sassenrath un tee-shirt "We made Amiga" arborant la signature des 65 ingénieurs ayant participé à la

Et Amiga technologies ?

Il semblerait que Viscorp ait décidé de conserver plus ou moins intacte la structure d'Amiga technologies, espérant ainsi conserver en Europe un réseau de distribution et de communication déjà rodé. Cependant, quelques modifications pourraient intervenir dans l'organisation de l'ex-filiale d'Escom. Petro Tyschtschenko conserverait son poste de Directeur général, mais d'autres éléments, considérés comme "perturbateurs" pourraient disparaître très rapidement...

Quoi qu'il en soit, Amiga technologies aurait un rôle purement administratif, la décision finale revenant toujours à Viscorp.

création de notre ordinateur préféré, a clamé haut et fort que Viscorp allait continuer l'Amiga. Et mister Buck d'expliquer que l'histoire de Viscorp était intimement liée à l'Amiga, et que non, ils n'allaient pas se consacrer uniquement à l'Ed (le set-top box) mais bel et bien développer les deux machines en parallèle, et que oui, tout le monde serait écouté, et qu'il ne faut pas s'inquiéter outre-mesure, à cause que les choses, elles suivent leur cours. Le discours, ponctué de pointes d'humour typiquement américain, était à la fois rassurant et convaincant. Bill Buck a démontré à son formidable talent d'harangueur de foules...

La nostalgie, camarade...

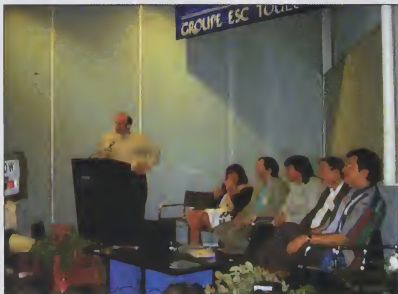
Ce fut ensuite au tour de Carl Sassenrath de prendre la parole. Son rôle au sein de Viscorp étant entouré d'un certain flou ("qu'est-ce qu'il a fait, qu'est-ce qu'il a, qui c'est celui là ?"), mister Sassenrath a tenu à rappeler, assez lourdement d'ailleurs, qu'il faisait partie de l'équipe Amiga de la première heure, qu'il avait développé le noyau multitâche du système d'exploitation (Exec), qu'il avait bien connu Jay Miner, et qu'il avait récemment déjeuné avec R. J. Mical (le papa d'Intuition) avec lequel il s'était remémoré la grande époque des premiers instants de l'Amiga. Un discours orienté nostalgie, donc, mais qui n'a pas vraiment fait avancer le schmilblick.

Ze summary of ze consultation

Eric Laffont s'attachait alors à commenter du mieux qu'il le pouvait, les résultats de la consultation que Viscorp avait entreprise via Internet auprès des développeurs et autres Amigafans à travers le monde. Environ 2 000 réponses lui sont parvenues, que Viscorp entend bien exploiter pleinement. Il ressort principalement de ce sondage grandeur nature, que la plupart des utilisateurs n'a qu'une idée en tête : "on aime l'Amiga, ne nous laissez pas tomber". Plusieurs propositions intéressantes ont également été soumises, concernant l'avenir tant logiciel que matériel de l'Amiga. Des résultats encourageants, donc, mais qu'il convient de modérer lorsque l'on considère que seule "l'élite" internaute avait pu donner son avis.

Conférences

Un rapide déjeuner à l'hôtel Novotel du coin, et nous voilà repartis pour des séances de travail par groupes : développeurs, revendeurs et utilisateurs. Les premiers s'entretenaient avec Carl Sassenrath,



De gauche à droite : Bill Buck, Raquel Velasco, Eric Laffont, Don Gilbreath, David Rosen et Carl Sassenrath.

Don Gilbreath, David Rosen et Eric Laffont, les seconds, avec Bill Buck et Raquel Velasco, et les derniers... avec ceux qui voulaient bien les écouter !

Les discussions avec les développeurs furent pour le moins houleuses lorsque la question du prochain processeur fut posée. Si Carl Sassenrath affichait clairement sa préférence pour le PowerPc, Don Gilbreath, lui, ne cachait pas ses affinités envers l'Alpha chip de Digital equipment corporation (Dec). On comprendra aisément que cette remise en cause n'ait pas eu l'heur de plaire à tout le monde : les développeurs qui se sont préparés au PowerPc depuis l'annonce par Amiga technologies du choix de ce processeur, n'ont absolument pas envie de voir leurs efforts anéantis par un changement de politique aussi soudain qu'inattendu.

Le forum développeurs tourna très vite court, tant il est difficile de séparer le développement des impératifs économiques. Outre la légitime inquiétude quant au nombre d'ordinateurs Amiga vendus et le non



... et n'oublions pas Petro Tyschtschenko.

moins légitime doute quant à l'intérêt de continuer à proposer des produits pour notre machine, tous insistaient sur la nécessité d'améliorer les capacités graphiques et sonores de l'Amiga afin d'arriver au moins au niveau de ce que l'on trouve dans le monde Pc. Ce que les hommes de Viscorp n'ont pu qu'approuver... Le forum revendeurs n'a lui non plus pas beaucoup fait avancer les choses. On y apprit notamment qu'Amiga technologies disposait d'importants stocks d'A1200, d'A4000T et de périphériques (moniteurs, etc.) qu'il fallait "écouler" avant de passer à autre chose. Le choix du distributeur français, Innelec, a également été critiqué par certains revendeurs de l'Hexagone, mais Viscorp n'a pas souhaité s'étendre sur le sujet.



Ce qu'il faut en retenir...

- Viscorp devrait prochainement annoncer l'achat de la licence Amiga par une grosse société américaine qui développera son propre set-top box.
- La société de Bill Buck va continuer l'Amiga parallèlement à ses set-top boxes. Globalement, l'Ed représentera le bas de la prochaine gamme Amiga.
- Dans un premier temps, l'Ed sera vendu aux compagnies de téléphone, câble, etc. qui en assureront la promotion.
- Tous les projets annoncés par Amiga technologies, à commencer par le Walker, sont déclarés nuls et non avenus. Viscorp travaille cependant sur une amélioration significative du chipset Aga.
- Une nouvelle version de l'Os sera disponible pour le premier trimestre 97, et une nouvelle machine, en milieu d'année prochaine.
- Les docs techniques à l'intention des développeurs seront disponibles sur le site Web de Viscorp (<http://www.vistv.com>).
- Viscorp encourage vivement au portage de l'AmigaDOS vers d'autres processeurs par des sociétés tierces.

Bill Buck made it again

La journée s'est achevée par une dernière conférence de presse... à laquelle tout le monde était convié, même les non journalistes (et certains vrais journalistes avignonnais se sont même vu refuser l'entrée, pour cause de trop-plein !). Cette ultime réunion fut pour Bill Buck l'occasion de rappeler le crédo en vogue ("Viscorp va continuer l'Amiga"), et pour Raquel Velasco, de se livrer à un véritable numéro de pom-pom girl survoltée : à la question "et si l'Ed est un échec commercial, Viscorp continuera-t-elle à développer l'Amiga 7?", miss Velasco a répondu, non sans humour : "est-ce que nous avons des têtes à subir un échec commercial ?".

A la sortie, les avis étaient partagés... Les plus sceptiques n'étaient qu'à moitié rassurés, mais nombreux étaient ceux qui voulaient encore y croire. Une

chose est sûre en tout cas : Viscorp doit encore faire beaucoup d'efforts pour convaincre la communauté Amiga que l'avenir de notre machine n'est pas si sombre. Malgré la nécessité de telles rencontres, on ne pourra juger de la bonne volonté du nouveau propriétaire qu'à ses actes, et non à ses discours.

Stephan Schreiber



L'Ed existe, je l'ai vu

La conférence de Toulouse était l'occasion rêvée de procéder à une démonstration "live" de l'Ed, le set-top box de Viscorp. Menée par Bill Buck lui-même, cette démonstration a au moins permis de se faire une idée assez précise de la vision qu'on a du "network computer" du côté de Chicago...

De la taille d'un attaché-case, le modèle présenté ne comprenait de l'Amiga que son chipset, le logiciel système ayant été développé par Viscorp. Une télécommande — une de plus diront les mauvaises langues — permet d'accéder aux six fonctions du menu principal, présentées sous forme d'icônes : répertoire téléphonique avec numérotation automatique, accès à Internet via CompuServe et BoothNet, envoi de courrier électronique, pay per view, système de vidéotexte et menu de configuration. La numérotation téléphonique s'effectue également par la télécommande, mais un clavier optionnel permet tout de même d'accéder aux touches alphabétiques.

La démonstration fut plutôt brève, à tel point que nous n'avons pas eu la chance de voir l'engin surfer sur le Net, des raisons de "configuration locale" (entendez : pour l'accès à Internet depuis la France) ayant été invoquées...

TURTLE BAY DIRECT

Les Chennevières . 03320 Le Veudre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H à 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H à 19 H

SUPER PROMO CD ROM 2 X EXTERNE : 395 F

NOUVEAU PAYEMENT EN 5 OU 10 FOIS

A
2790

AMIGA TOWER 1200
3790
COMPLET
WB 3.1

OU CARTE CETELEM

BARETTES
SIMMS

1 Mo en 8 bits	145 Fr
4 Mo en 32 bits	299 FR
8 Mo en 32 bits	499 FR
16 Mo en 32 bits	930 FR

LES OFFRES CD ROM DU MOIS

CDROM ATAPI NU

CD ROM ATAPI EXTERNE

CD 2X	299 Frs
CD 4X	380 Frs
CD 6X	499 Frs
CD 8X	890 Frs

CD 2X	395 Frs
CD 4X	499 Frs
CD 6X	598 Frs
CD 8X	990 Frs

Pour 1200/4000

complet prêt à

CDROM
brancher

ACCESSOIRES

Cable SCSI 1 / SCSI II	185 Frs
Cable SCSI 50 Pts / 50 Pts	100 Frs
PACK 4 PERIF. + IDEFIX	510 FRs
Option Alimentation externe 220v pour CD Rom	
Atapi Externe + Boitier rigide	190 Frs
SQUIRREL SEUL 410 F AVEC CD /HD 380 FRs	
ALIMENTATION 155 WATTS	299 FRs
CABLE 2.5 /2.5	50 FRs
CABLE 2.5/3.5+ ALIM	70 FRs
RALLONGE CD ROM + 1 HD	120 FRs
INTERF 4 PERIPHERIQUES (3HD+1CD)	250 FRs
CABLE 2 LECTEURS DISQUETTES	85 FRs

A500 - 512 Ko sans horloge	N C
A500 - 512 Ko avec horloge	190 Frs
A500 - 2 MO AVEC HORLOGE	770 FRs
A500 Plus - 1 M	280 Frs
A600 - 1 Mo sans horloge	300 Frs
A600 - 1 Mo avec horloge	380 Frs

EXTENSION
MEMOIRES

Externe tout Amiga 880 ko	320 Frs
Exter no amiga 1.76 MO	790 FRs
Interne Amiga 500 880 ko	295 Frs
Interne A 2000 880 ko	350 Frs
Interne A600/1200 880 K	295 Frs
Interne A1200/A4000 1.76 MO	609 Frs

LECTEURS
DISQUETTES

LE COIN DES DISQUES DURS

IDE SUPERDRIVE HD EXTERNE 299 Frs

HD externe + câbles IDE2.5/3.5 facile à monter
SUPERDRIVE + pour connecter un HD 3,5 + un 2,5 **350 Frs**
Adaptation Superdrive en Superdrive+ **150 Frs**
Boitier MEGA DRIVE ALIM 220 V + Boitier extractible
IDE **450 Frs**

Garantie de 3 ans sur les HD Western digital
DISQUES DUR INTERNE AMIGA 1200

80 Mo 2.5	590 Frs	405 Mo 2.5	990 Frs
145 Mo 2.5	790 Frs	270 Mo 2.5	790 FRs
420 Mo PROMO	900 Frs	850 Mo	1210 Frs
635 Mo PROMO	1090 Frs	1 Go	1310 Frs
1.260	1400 FRs	1.7 Go	1590 Frs
Cables+doc+disk	60 Frs		

EXTERNE A 600 / A 1200

Prix du HD nu + prix du boitier = Prix du Hd Externe
40Mo de DP

DISQUES DURS SCSI

210 Mo	1090 Frs	xip externe	1330 Frs
545Mo	1290 Frs	CdROM int scsi X4 899 Frs	
Boitier SCSI	410 Frs	Squirrel	410 Frs Seul

BOITIER HD POUR A500 ET A500+

Boitier TBD HD IDE + RAM 0ko	590 Frs
Boitier Mtec+Ram Simm 0k+Romswitch	740 Frs

CARTE SCSI+RAM A2000

SUP TBD 2000 Carte Cont IDE **280 Frs**
BRADERIE SUR LES HD NEUFS 00 OCCASIONS

hd 30 mo 2.5	350 F	hd 80 mo 3.5	590 F
hd 40 mo 2.5	399 F	hd 130 mo 3.5	640 F
hd 60 mo 2.5	450 F	hd 200 mo 2.5	750 F
hd 120 mo 2.5	695 F		

NOUVEAU LECTEUR AVEC FACADE POUR TOWER AMIGA 880 KO 210 FRs

CD ROM QUADRUPLE VITESSE

EXTERNE

499F

Un CDROM IDE
prêt à brancher sur
votre 1200/4000

Tout nos prix sont TTC - Paiement En CB CHEQUE CRBT Offres Valables dans la limite des stocks disponibles - Contactez nous pour les frais de port

TURTLE BAY DIRECT

Les Chennevières . 03320 Le Veudre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H à 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H à 19 H

LES CARTES MEMOIRE ET ACCELERATRICES

Pour A1200

TBD 1200 0Ko +emplacement Copro	415 Frs
MTEC TOP 1 68030-28 MHZ PROMO	710 Frs
KIT SCS MTEC TOP 1	690 FRs
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 MHZ	1390 Frs
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 MHZ + COPRO	1890 F
Blizzard 1260 IV 68060 - 50 MHZ + COPRO	4490F
kit scsi 1230 ou 1260	750 Frs
Coprocesseurs: 20/28 MHZ	150 Frs
PLCC	33/50 MHZ 360 Frs
COPRO PGA 50 MHZ POUR BLIZZARD	650 FRs

L ESPACE TOWER A1200/A600

TOWER A1200 COMPLET

avec clavier externe detachable tres simple d'installation , rapide; il faut compter 11 Minutes en tout pour tout monter. Aucune soudure est necessaire.

Il vous permet d'etre operationnel tres rapidement. Le clavier livre est different de celui du A1200. Il s'agit d'un clavier CDTV

PRET A BRANCHER 1190 F

VERSION AVEC CLAVIER PC 105 T 890 F

La version TOP TBD , vous permet d'avoir un Amiga 1200 Escom en tour complet avec clavier detachable PC, lecteur interne souris , Manuel et disquettes 3.1

POUR SOMME DE 3790 F

OPTION:

KIT TBD KEY + CLAVIER CDTV A600/A1200	690 F
KIT TBD FR KEY PC + CLAVIER PC	380 F
KIT MULTIMEDIA CD 2X+HP 10 W+NAPPE	399 F
KIT MULTIMEDIA CD 4X+HP 10 W+NAPPE	499 F

LES OCCASIONS

Clavier A1200 qwerty	100 F
Clavier A600	100 F
Lecteur interne Occas	100 F

Le Coin du Soft:

My First Amiga	50 F
Manuel AREXX 3.0	100 F
Manuel Amigados 3.0	100 F

LE STAND CABLERIE

Cable Moniteur DB	90 F
Cable Din 5 / DB23	80 F
Cable Parnet	90 F
Adapt VGA / DB 23	99 F
CD32-LINK	95 F
Cable Peritel Amiga	75 F
Cable Peritel CD32	95 F
Rallonge joystick	90 F
Cable imprimante	50 F

AMIGA 1200 ESCOM PACK DE JEUX 2790 FRs

AMIGA 1200 ESCOM+HD 170+SCALA N C

COMPAREZ NOS PRIX EN TOWER AMIGA!!!!!!!!!!!!

TBD SCANNER A MAIN

Scanner 256 tons de gris en 400 dpi (rom 2.04 mini) 990 Frs

Romswitch A500/A500+/A2000(Pour installer 2 Roms)	150 F
Rom 1.3,2.04,2.05	145 F
Workbench 3.00 Disquettes sans Manuel	100 F
SOURIS AMIGA 400 DPI NOUVEAU	99F
TRACK BALL PROFESSIONNEL NOUVEAU	270 F
Switch midi interface	50 Frs
Interface Midi +Soft	80 F
Pack Dynamite complet	N C
Horloge Amiga 1200	190 Frs
ALIMENTATION AMIGA 155 WATTS	299 F
10 DISQUETTES 3.5 HD	27 FRs
ENCEINTES 2'120 WAMPLI	250 FRs
FOOT PEDAL (COMPLEMENT EFFICACE DES AMATEURS DE COURSE DE VOITURE ET DES SIMULATEURS) S'UTILISE AU PIED	90 F
JOY TOP TBD (SI VOUS RECHERCHER LE MEILLEUR , IL SERA VOTRE PARTENAIRE EFFICACE ET ROBUSTE)	95 F
SCANNER PARAGON 600 + SQUIRREL	2990 F

IMPRIMANTES:

BJ 30 1290 F
BJC210 1690 F

MONITEUR 1438S

STEREO
2190 FRs

SUPER PROMOTION	
CD ROM PORTABLE AUTONOME SCSI	
Livré avec cables SCSI, alimentation, pack batterie, écouteurs,housse.(fonctionne sur PC,Mac,Amiga)	
il se transforme en cd portable audio	
PRIX SUPER SPECIAL QUANTITE LIMITEE	
710 F	
AVEC L'INTERFACE SQUIRREL	+ OPTION HP
1200 F	1290 F

AMIGA ET COMMUNICATION

Communicator III (LE TOP)	450 F
Communicator III Light	290 F

L'interface S-Port permet de relier une console CD32 à un Amiga via le port RS232 (serie), livrée avec un CD domaine public comprenant les logiciels de transfert .

AMIGA S-PORT	390 Frs
LOGICIEL IDEFIX+ MANUEL	320 FRs
MODEM US ROBOTICS V34 28800 1450F	
CADEAU CD @- NET AVEC CHAQUE MODEM	

En cours chez Turtle : a KIT PCMCIA POUR TOWER, LECTEUR HD INTERNE ,KIT REMISE A NIVEAU DU LECTEUR A1200 ESCOM AVEC DISC NON DOS, ET BIEN D AUTRES.....

5X32 ENFIN!!!!!! POUR VOTRE CD32

Port Vga,RGB,Parallele,serie,Lecteur externe 880 ko et 1.76 Mo,Horloge,HD 2.5,Extension Simm 32 Bit ext. a 8 Mo 1580 F

Pourquoi le Power Pc ?

Le rachat de l'Amiga désormais conclu par Viscorp, les nouvelles machines préparent avec frénésie leur sortie pour le début de l'année prochaine. L'heure est désormais venue de faire un point sur les compétences du Power Pc et de comprendre pourquoi l'Amiga ne doit pas s'en passer.

Expliquons une chose : du fait de son âge, l'Amiga est un ordinateur construit autour d'un microprocesseur de génération Cisc (Complex instruction set computing, des tas d'instructions compliquées pour le calcul). Il s'agit d'une technologie autrefois standard et aujourd'hui dépassée par une nouvelle génération, les microprocesseurs Risc (Reduced instruction set computing, très peu d'instructions mais ultra-optimisées pour le calcul). Ils sont bien plus performants et, surtout, sont bien moins chers à fabriquer. De fait, les microprocesseurs Cisc ont été plus ou moins rapidement abandonnés par leurs constructeurs au profit des puces Risc. La mode a d'ailleurs été lancée au début des années 90 par l'Archimède d'Acorn. Si bien qu'il ne reste maintenant plus qu'un seul véritable fabricant

de microprocesseurs Cisc, Intel, et l'on comprend aisément les raisons pécuniaires de son choix : les microprocesseurs d'Intel sont ceux qui équipent les compatibles Pc, à savoir la gamme de micro-ordinateurs la plus répandue sur la planète. L'architecture de l'Amiga tourne quant à elle autour des microprocesseurs de Motorola. Enfin, de l'ancienne gamme de microprocesseurs de Motorola, les 680X0. Parce que depuis deux ans, le constructeur d'électronique en question a senti le vent tourner et s'est associé avec Apple et Ibm pour développer sa propre famille

de microprocesseurs Risc, les Power Pc. Du coup, la famille des 68000 est plus ou moins délaissée. On constate d'ailleurs un manque de dynamisme certain autour du 68060, le composant haut de gamme de la famille Cisc : sa fréquence n'a jamais été portée au-delà des 66 Mhz fatidiques alors que le Pentium, son concurrent direct, atteint aujourd'hui allègrement les 166 Mhz (en fait la puissance effective d'un 68060 à 66 Mhz correspond grosso-modo à la puissance d'un Pentium à 100 Mhz, mais bon). Pour que l'Amiga reste compétitif, il a été décidé de changer la catégorie du microprocesseur.

Lequel choisir ?

Changer de microprocesseur revient à dire que l'on change la langue de l'ordinateur. Autrement dit, l'ordinateur nouveau n'est plus compatible avec la gamme existante et ceci, quelque soit le nouveau microprocesseur choisi. Bien entendu, il existe une ruse qui consiste à faire tourner constamment un émulateur 68000 pour que les anciens programmes s'exécutent toujours, mais le plus important reste de comprendre que ce n'est pas parce qu'on prendra un microprocesseur Motorola que la compatibilité sera mieux assurée.

Les trois plus grandes familles de microprocesseurs Risc sont celles de Mips (qui équipent les stations Silicon graphics ainsi que les consoles de jeu Playstation et Nintendo 64), Motorola (Power Macintosh, Be Box, 3Do M2) et Arm (Risc Pc, Newton). En plus des micro-ordinateurs, ces composants sont également utilisés dans de nombreux autres systèmes informatiques (voitures, routes pour se



Voyage au centre du prochain Amiga.

Les ventes de microprocesseurs Risc en 1995

Marques	Nb d'unités vendues
Mips	5,5 millions
Motorola Power Pc	3,3 millions
Sparc	690 000
Hp-pa	300 000
Dec Alpha	190 000
Arm	NC

C'est clair : Mips a vendu plus de microprocesseurs Risc à lui seul que tous ses concurrents réunis. Quant au Dec alpha...

AXIOM COMPUTER

Le spécialiste de l'Amiga neuf et d'occasion à des prix canons...

Le Power Pc 603e contre le Mips 4300i

	Power Pc 603e à 100 Mhz	Mips 4300i à 94 Mhz
Technologie	0,5 microns	0,35 microns
Taille	98 mm2	45 mm2
Mos de transistors	2,6 millions	1,35 millions
Alimentation	3,3 volts	3,3 volts
Casse de données	16 Ko	8 Ko
Casse d'instructions	16 Ko	16 Ko
Bus de données	32/64 bits	64 bits
Nb de brochures	240	120
Calcul sur des entiers	indice 120	indice 60
Calcul avec virgules	indice 105	indice 45

Le Power Pc 603e à 100 Mhz est le candidat le plus probable pour équiper le futur Power Amiga et le Mips 4300i est le composant choisi par Nintendo pour sa nouvelle console, la N64 (anciennement Ultra 64). Les chiffres parlent d'eux-mêmes : en termes de calcul, le Power Amiga serait plus de deux fois plus puissant que la N64.

connecter à Internet, etc.). Viennent ensuite les gammes Sparc (Sun), Hp-pa (Hewlett-Packard) et Dec alpha (Dec). Ces gammes de microprocesseurs ne sont exploitées que par les stations de travail respectives de leurs constructeurs. Ce qui implique qu'elles sont moins répandues, qu'elles sont plus chères et qu'il existe moins de développeurs spécialisés. Dès lors, on comprend pourquoi l'Amiga a tout intérêt à être construit autour d'une famille de microprocesseurs issue du premier groupe.

Le choix des développeurs s'est définitivement porté sur le Power Pc de Motorola et ceci pour une raison très simple : les Macintosh d'Apple sont déjà passés du 68000 au Power Pc et tous les outils de transition sont maintenant pleinement fonctionnels.

Quelle concurrence ?

Le modèle le plus en vue pour équiper l'Amiga de demain est le Power Pc 603e à 100 Mhz. Dans le catalogue de Motorola, il s'agit du composant offrant le meilleur rapport puissance-prix. Avec son bus de données 64 bits et ses deux cache-mémoire de 16 Ko chacun, il est le concurrent direct du Mips 4300i à 94 Mhz qui équipe déjà la fin de l'année la console Nintendo 64. A noter que cette dernière offrirait (selon la presse) les performances d'une station Silicon graphics sur la télévision du salon. Si l'on se réfère aux chiffres donnés par chacun des constructeurs, un Power Amiga écraserait allègrement une Nintendo 64 en termes de calcul. Quand on voit de quoi est capable la petite bête japonaise, l'Amigaiste a de quoi rester rêveur... Mais ne nous emballons pas, pour que l'Amiga dispose d'aussi beaux jeux, encore faudra-t-il qu'il bénéficie de composants graphiques à la hauteur. C'est là un autre problème auquel s'attendent désormais les ingénieurs de Viscorp. Espérons que le résultat sera aussi probant que le choix du microprocesseur, car le Power Pc 603e est indéniablement une excellente solution !

Yann Serra



AMIGA NEUFS JUILLET 96

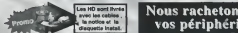
A 1200 68020 16 Mhz, 2 Mo HD 170 Mo + Pack Logic Phonogram, Paint 6.4 Scala VHS-30 Prima Manager 1.1, Wordworth 4.57, Drawings 1.1, Turbo Calc 0.99999, Painted Music et Video Prix : 3950 Frs	A 4000T 68040 25 Mhz, 6 Mo HD SCSI2 1 Giga, 2 slots Video avec Scala MML30 Prix : 18990 Frs Moniteur Amiga 1438 1024x768 15-18 KHz : 2150 F
A 1200 + PACK MAGIC avec Scala VHS-30 Prix : 3150 Frs	A 1200 SURFER + HD 260 Mo + Modem 14400 Bauds Prix : 4950 F

Nouveaux Moniteurs Amiga 15" et 17" :
1538 S : 2.990 F et 1744 S : 6.990 F

AMIGA USAGES JUILLET 96

A500.....	790 F
A600.....	890 F
A1200.....	1890 F
Moniteur 1064 S.....	890 F
Moniteur 1085 S.....	890 F
Lecteur externe.....	290 F
Joystick à partir de.....	50 F
Jeux à partir de.....	50 F

Les Amiga d'occasions sont livrés avec cables et souris.



Les HD sont livrés avec les cables, le logiciel et le disque d'installation.

DISQUES DURS

60 Mo.....	690 F
130 Mo.....	790 F
170 Mo.....	890 F
250 Mo.....	990 F
860 Mo.....	1290 F
1 Giga.....	1490 F
1,2 Giga.....	1590 F
Bolter A500 IDE.....	790 F
Overdrive A600/1200 S.....	590 F
Zip Iomega 100 Mo.....	1690 F
Cartouche ZIP.....	99 F
Squest 200 Mo.....	2590 F
Squest E2135 Mo.....	2090 F
Squest 270 Mo.....	2790 F

MEMOIRES

- 512 Ko A500.....	290 F
- 2 Mo + Horloge A500.....	890 F
- 1 Mo A500 Plus.....	890 F
- 1 Mo A600.....	390 F
- 2 Mo A2000.....	1390 F
- 4 Mo 32 Bits 70 Pins.....	490 F
- 8 Mo 32 Bits 70 Pins.....	890 F

DIVERS

- Lecteur HD 1,76 Mo.....	790 F
- Lecteur externe Neuf.....	390 F
- Lecteur externe Occa.....	290 F
- Souris Wizard 560 DPI.....	149 F

NOUS RACHETONS VOTRE AMIGA CASH !!!

peripherals

JEUX

- Gunship 2000.....	149 F
- Apyrid.....	79 F
- Assault.....	79 F
- The stock permanent.....	179 F
- Valhalla.....	69 F
- Alien.....	99 F
- Ultimate.....	99 F
- Genesis.....	99 F
- Shadow Fighter.....	99 F
- Megamania.....	99 F
- Hired Gun.....	199 F
- Airbus A320.....	119 F

DESTOCKAGE

49 Frs le jeu !!!

- Sim Life
- Mean Arena
- Total Carnage (A1200)
- Vital Grid (C032)
- International Soccer
- Star Trek
- Ice Hockey
- Turbo Tex
- Trolls (C032)
- Beavers (C032)
- Mad Show

A 20 mètres de la gare RER de Houilles

Magasin ouvert Juillet et Aout

le Mardi-Mercredi-Vendredi et Samedi

de 10h à 17h

AXIOM COMPUTER 3, Avenue Charles de Gaulle 78800 HOUILLES

Tel : 39-68-33-80 Fax : 39-68-33-81

BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QTE	SOUS TOTAL
-------------	-----	------------

Tous nos tarifs sont T.T.C TOTAL

Prix modifiables sans préavis.

Franchise de port : 30 Frs pour un logiciel / 50 Frs à partir de deux logiciels et pour les périphériques.

100 Frs pour une Amiga ou pour un moniteur.

Règlement par chèque ou mandat à l'ordre d'Axiom Computer.

NOM :

Prénom :

Adresse :

N° de téléphone (important) :

Jeu-test : êtes-vous un pro de l'Amiga ?

A l'occasion des vacances d'été, Dream vous propose un grand jeu pour tester vos connaissances en matière d'Amiga. Amateur éclairé ou véritable pro de l'Amiga ? Ce quizz vous permettra de faire le point sur la question, tout en vous amusant sur la plage...

Pour jouer, c'est très simple : il vous suffit de répondre à chacune des soixante questions ci-après (chaque question n'appelle qu'une seule réponse), puis de vous rendre en page 82, où vous pourrez comparer vos résultats avec les bonnes réponses. Comptez ensuite un point par réponse correcte et lisez le commentaire adapté. Attention, si certaines questions vous semblent fantaisistes, les autres sont extrêmement sérieuses et peuvent même dissimuler des pièges !

Qui A CREE L'AMIGA !...

STEPHANIE
DE MONACO!



1 - Parmi ces trois ordinateurs, un seul n'est pas ridicule. Lequel ?

- A) Macintosh
- B) Amiga
- C) Pc

2 - Le premier Amiga 1000 est arrivé en France en...

- A) 1981
- B) 1985
- C) 1989

3 - L'Amiga 1000 comportait à l'intérieur de son boîtier :

- A) L'empreinte du poisson rouge de Jay Miner
- B) La signature de tous les ingénieurs ayant participé à sa création
- C) L'inscription "Intel outside"

4 - La mémoire SIMM, c'est...

- A) La version Amiga du jeu de mémoire *Simon*
- B) L'autobiographie du lutin des "Grosses têtes"
- C) Un format de barrettes de mémoire

5 - L'Amiga a été utilisé dans la production de nombreuses séries télé, dont...

- A) Babylon 5
- B) Chapeau melon et bottes de cuir
- C) Le Rebelle

6 - Un disque Atapi, ça vous évoque...

- A) Une amélioration de la norme IDE
- B) Le dernier tube d'un célèbre homme d'affaires
- C) Une disquette 8"

7 - Le 68EC030 est un 68030...

- A) Sans FPU
- B) Sans MMU
- C) Sans CPU

8 - La mémoire Chip est réservée...

- A) Aux données graphiques et sonores
- B) Aux programmes pas chers
- C) Aux policiers américains à moto

9 - Laquelle de ces trois sociétés n'a jamais développé de logiciels pour l'Amiga ?

- A) Word perfect
- B) Microsoft
- C) Softwood



10 - Lequel de ces trois jeux n'est jamais sorti sur Amiga ?

- A) Primal rage
- B) Doom
- C) Dungeon master

11 - Lequel de ces trois noms n'est pas celui d'un ex-ingénieur de Commodore ?

- A) Dave Haynie
- B) David Junod
- C) Steve Jobs

12 - Le Cdtv était...

- A) La première version du CD-i de Philips
- B) Une télévision dotée d'un lecteur de Cd-véo
- C) Un Amiga déguisé en ordinateur multimédia de salon

13 - La CD-32 est une console de jeux vidéo signée Commodore. En fait, elle cache...

- A) Un Amiga 500
- B) Un Amiga 600
- C) Un Amiga 1200

14 - Pour bénéficier du Workbench en français, il faut au minimum le système...

- A) 1.3
- B) 2.1
- C) 3.0

15 - En mode HAM-8, un Amiga Ag peut afficher simultanément jusqu'à...

- A) 4 096 (4 K) couleurs
- B) 131 072 (128 K) couleurs
- C) 262 144 (256 K) couleurs

16 - La capacité maximum d'un CD-Rom est de...

- A) 650 Ko
- B) 500 Mo
- C) 650 Mo

17 - Pour surfer sur Internet, il faut...

- A) Un Midem
- B) Un Modem
- C) Un Madam

18 - L'Aminet, c'est...

- A) Le surnom de la Dreamette
- B) Un éditeur de logiciels sur CD-Rom
- C) Une collection de logiciels du domaine public, disponible sur Internet

19 - Lequel de ces trois logiciels de retouche d'image n'est pas disponible sur Amiga ?

- A) ImageFX
- B) Photoshop
- C) The Art department pro





- 20 - Le Pdg de ViScorp s'appelle...
A) Donald Duck
B) Bill Buck
C) Bill Gates
- 21 - Comment accède-t-on au menu "Early startup" du Kickstart 2.0 ?
A) Avant l'allumage, en appuyant sur la barre d'espace
B) Sous Workbench, en tapant E-A-R-L-Y au clavier
C) Au démarrage, en appuyant sur les deux boutons de la souris
- 22 - Quelle particularité distingue l'A600 des autres Amiga ?
A) Il n'a pas de souris
B) Il n'a pas de pavé numérique
C) Il n'a pas de lecteur de disquettes
- 23 - Le port Pcmcia est un bus...
A) 8 bits
B) 16 bits
C) 32 bits
- 24 - Scsi est l'acronyme de...
A) Small computer standard interface
B) Super component in silicon indexed
C) Sandwich camembert/saucisson immangeable
- 25 - Une disquette double-densité formatée en Ffs contient...
A) 800 Ko
B) 880 Ko
C) 920 Ko
- 26 - Pour obtenir 256 couleurs, il faut...
A) 1 plan de bits
B) 4 plans de bits
C) 8 plans de bits

A QUOI SERT UNE SOURIS ?

À NIKUER...
... À NIKUER...
... À NIKUER...



- 27 - L'Amiga peut envoyer et recevoir des télécopies à condition...
A) Qu'il soit agréé France télécom
B) Qu'il dispose d'un modem et d'un logiciel adéquats
C) Que l'imprimante reste constamment allumée

- 28 - Le Surfer pack d'Amiga technologies contient...
A) Une planche à voile
B) Un pack de bière

"Surfer"

- C) Tout le nécessaire de connexion à Internet

29 - Après la fermeture de Commodore UK, David Pleasance s'est reconverti dans...

- A) La chanson
B) La cuisine
C) La vidéo hard

30 - Les bus d'extension des Amiga 2000, 3000 et 4000 s'appellent...

- A) Batman
B) Zorro
C) Rintintin

31 - Quelle équipe de football était sponsorisée par Commodore France en Championnat ?

- A) Marseille
B) Paris Saint-Germain
C) Nantes

32 - Comment s'appelait le bateau à bord duquel Loïc Peyron a battu le record de traversée de l'Atlantique ?

- A) Le Commodore imploder
B) L'Amiga explorer
C) Le Commodore explorer

33 - La créature de Roswell est...

- A) Une cassette vidéo de Jacques Pradel
B) Une maquettiste de Dream
C) Un jeu d'aventure de Lankhor

34 - Dans la génération actuelle des Amiga, la mémoire Chip est limitée à...

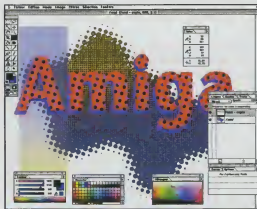
- A) 1 Mo
B) 2 Mo
C) 4 Mo

35 - Avant d'être adapté à l'Amiga, l'AmigaDOS s'appelait...

- A) Archos
B) Chaos
C) Glavios

36 - En espagnol, le mot "amiga" signifie...

- A) mygale



- B) amie
C) migraine

37 - Dans la CD-32, comment s'appelle la puce de conversion chunky/planar ?

- A) Akira
B) Akiko
C) Aikido

38 - Lequel de ces trois logiciels de navigation sur le Web n'est pas disponible sur Amiga ?

- A) Mosaic
B) Netscape
C) Voyager

39 - Sur une disquette, lorsque la languette de protection bouche le trou c'est que :

- A) L'Amiga peut écrire sur la disquette
B) Il s'agit d'un jeu pirate
C) La disquette est protégée contre les virus binairement transmissibles



40 - Par défaut, l'Amiga cherche toujours à démarrer en premier sur :

- A) Le disque dur
B) La disquette
C) La souris

41 - Un seul modèle d'Amiga émet une petite musique au démarrage. Lequel ?

- A) Le 3000
B) Le 1000
C) Le 520 St

42 - Quand le Workbench demande d'insérer le volume "Machin-truc-bidule..." (ou quelque chose d'approchant), il faut :

- A) Faire une assignation avec la commande Assign du CLI ou insérer la disquette adéquate
B) Regarder dans sa bibliothèque et insérer le bouquin en question dans le lecteur de disquettes
C) Lui demander de rester poli et que ce n'est pas du tout votre genre

43 - Les Guru-meditations (lorsque l'ordinateur plante) sont maintenant remplacées par :

- A) Rien. L'Amiga ne plante plus
B) Un ficus parce que c'est drôle (le ficus étant

- une plante. Ahah)
C) Des Software-failures parce que c'est plus parlant

44 - Comment récupérer sur Amiga des fichiers venant d'un Pc ?

- A) Il faut les copier à partir du Pc sur une disquette Ms/Dos double densité et les relire sur Amiga avec Crossdos
B) Il faut les copier à partir du Pc sur une disquette Ms/Dos haute densité et les relire sur Amiga avec DeluxePaint
C) Il faut obligatoirement passer par un Zx Spectrum



45 - Avant Viscorp, l'Amiga a appartenu à deux autres constructeurs, lesquels ?

- A) Atari puis Commodore
B) Microsoft puis Amstrad
C) Commodore puis Escom

46 - Qu'est-ce que le Kickstart ?

- A) Le système de l'Amiga, contenu en ROM
B) Un jeu de football sponsorisé par Michel Denisot
C) L'autre nom du Workbench

47 - Le mot Workbench se prononce :

- A) Ouohorque bain tche
B) Allo AmigaDreuhame
C) Vorque bine chlejeu

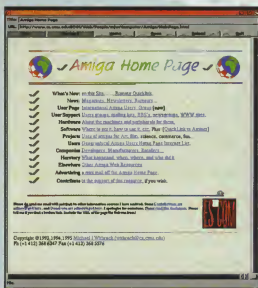
48 - Qu'est-ce que le mode Ham ?

- A) Une mode populaire qui consiste à ne manger que du jambon pendant un mois
B) Un mode graphique qui scintille uniquement sur Amiga
C) Un mode graphique propre à l'Amiga et qui permet d'afficher plus de couleurs en bidouillant les pixels

49 - Où s'est tenue la dernière conférence de presse française donnée par Viscorp ?

- A) A Bruxelles
B) Au Palais des Congrès de Paris
C) A Toulouse

50 - Quelles sont les deux grandes familles



de disque dur ?

- A) L'ide et l'Atapi
- B) L'ide et le Scsi
- C) L'ide et le Ffs

51 - Quel est le logiciel préconisé par les ingénieurs de l'Amiga pour préparer un disque dur au formatage ?

- A) Multiview
- B) Crossdos
- C) Hd toolbox

52 - En plus de multiples bus d'extension, les Amiga 2000, 3000 et 4000 ont une autre particularité :

- A) Ils ont des bus isa, comme sur Pc
- B) Leur lecteur de disquettes est de type haute densité
- C) Leur souris a trois boutons

53 - Pourquoi, même avec un lecteur de CD-Rom, ne peut-on pas exécuter les jeux Pc ?

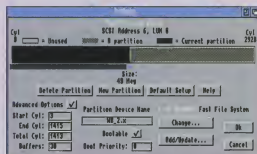
- A) Qu'il soit sur CD-Rom ou non, un programme Pc n'est jamais compatible Amiga
- B) Parce que l'Amiga utilise un moniteur vidéo et le Pc un écran VGA
- C) Parce qu'il y a une protection dans la ROM de l'Amiga qui l'empêche de devenir un nouvel esclave de Bill Gates

54 - Même si on ne peut pas les exécuter, quels



sont les formats de CD-Rom lisibles sur Amiga ?

- A) Tous ceux qui répondent à la norme Iso 9660, quelque soit la machine pour laquelle ils sont prévus
- B) Les CD-Rom Amiga, audio, Pc et Playstation uniquement
- C) Les CD-Rom Amiga, audio et CD-i uniquement



55 - Seuls deux Amiga disposent d'origine d'une interface Scsi, lesquels ?

- A) Le 4000 et le 1200
- B) Le 1000 et le 3000
- C) le 4000T et le 3000

56 - A quoi servent les tiroirs sans icône du Workbench ?

- A) Il s'agit de vieux tiroirs qui n'ont plus rien à faire là et qu'il faut effacer
- B) Ce sont des tiroirs systèmes qu'il ne faut surtout pas effacer
- C) Ce sont des tiroirs de sauvegarde qui s'effacent tout seuls au fur et à mesure

57 - Comment sont répartis les 880 Ko d'une disquette Amiga ?

- A) En 80 pistes double face de 11K chacune
- B) En 40 pistes double face de 22K chacune
- C) En 88 pistes double face de 10K chacune

58 - Sous Workbench, que se passe-t-il quand on double-clique sur une fenêtre ?

- A) Elle passe devant les autres
- B) Absolument rien
- C) Elle se ferme

59 - Sur Amiga 2000, 3000 et 4000, quel est le nom du premier lecteur de disquettes externe ?

- A) DF0:
- B) DF1:
- C) DF2:

60 - Laquelle de ces affirmations n'est pas une fausse rumeur ?

- A) Amiga technologies va faire une campagne de pub avec Mac Donald's
- B) Le prochain OS de l'Amiga sera développé par Scala
- C) Un nouveau Kickstart sera disponible à la fin de l'année sur Internet

Yann Serra
Stephan Schreiber

CONCOURS

Twenty First Century Entertainment et Dream

Pour clore ce superbe dossier sur votre culture Amiga, voici 5 petites questions supplémentaires sur l'un des plus fidèles éditeurs de jeux pour notre machine : 21st Century. Dix prix viendront récompenser les gagnants du concours.

1^{er} prix

1 abonnement à Dream
Pinball Fantasies, Pinball
Illusions, Pinball Mania et
Slamtilt offerts par 21st
Century

Du 2^e au 8^e prix

Pinball Fantasies, Pinball
Illusions, Pinball Mania et
Slamtilt offerts par 21st
Century

9^e et 10^e prix

1 T-shirt Dream



Les réponses aux questions ainsi que vos coordonnées sont à renvoyer avant le 30 août 96 à minuit (cachet de la poste faisant foi) à Posse Press/TFC, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.

Questions

Quelle est l'originalité qui a fait le succès des flippers de 21st Century ?

- A) La 3D mappée des tables
- B) Le scrolling vertical des tables
- C) Le module Construction Kit

A quel manga se réfère l'une des tables de Pinball Illusions ?

- A) Apple Seed
- B) Akira
- C) Goldorak

Sur quelle machine le premier flipper de 21st Century est-il sorti en premier ?

- A) Playstation
- B) Pc
- C) Amiga

Dans les flippers de 21st Century, quel est le nombre maximum de joueurs simultanés ?

- A) 8
- B) 2
- C) 32

Quel est la prochaine surprise de 21st Century pour Amiga ?

- A) Rien
- B) Slamtilt Data-disk
- C) Marvin marvelous adventure

Extrait du règlement : le règlement est disponible chez Posse Press, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Les réponses doivent parvenir avant le 30 août 1996 à minuit (cachet de la poste faisant foi) à l'adresse de Posse Press. Un tirage au sort par huissier départagera les éventuels gagnants qui seront avertis par courrier. Valeurs des lots mis en concours : jeux (300 francs), T-Shirts (100 francs).

Black viper

Neo

Et si on reprenait le principe de Quarantine, mais qu'on mettoit une moto à la place ? Voilà une idée qu'elle est bonne s'est dit Neo... Le résultat ne devrait pas tarder à arriver sur nos écrans sous le nom du code Black viper !

Le mythe du héros solitaire à la Mad Max a la vie dure... Précédemment adapté à la sauce chauffeur de taxi dans Quarantine (Gametek), voilà Neo qui s'y colle avec un héros répondant au doux nom (pour les allemands du moins...) de Brim Kadan. Ce personnage hors du com-

mun (il va de soi) ressemble comme deux gouttes d'eau au mythique héros solitaire australien, si ce n'est qu'il a une grosse moto au lieu d'avoir une voiture... Le but du jeu est simple : vous avez une moto équipée de mitrailleuses, et vous allez de ville en ville en éliminant les méchants qui se trouvent sur la route et qui essaient de vous en faire sortir, de la route... Plusieurs chemins sont possibles pour aller au bout de votre quête, la ville des Redemins, et assurer la survie de l'humanité. C'est beau, non ? Divers bonus se trouveront sur la route, pour vous per-



Ma tennerie mécanique à moi.

mettre de récupérer de la vie, et surtout de gagner de l'argent pour acheter du matériel et améliorer votre bécane. Ce que nous avons vu semblait hyper fluide, ce qui n'est pas étonnant puisqu'il n'est qu'en 32 couleurs, histoire de tourner sur tous les Amiga. Le test au prochain numéro, si tout va bien et qu'une version anglaise arrive jusqu'à nous...



It is a Black magic viper...



Max la moto-menace !

FINALISATION

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Prévu pour : tous les Amiga

Timekeepers data disk

Vulcan

Les policiers de la quatrième dimension seront bientôt de retour pour quatre nouvelles aventures dans le temps, et pour notre plus grand plaisir... Quatre bombes nucléaires cachées dans 60 niveaux, ça promet de nombreuses heures de recherches pour les amateurs de casse-tête !

Vous connaissez sans doute les Timekeepers de Vulcan, ces policiers du futur chargés de protéger la quatrième dimension. Ils reviennent en force pour contrer la menace d'un dangereux seigneur de guerre qui a caché quatre bombes nucléaires dans différentes périodes temporelles. Des équipes de Timekeepers sont donc formées pour aller retrouver les bombes et les désarmer avant que l'inévitable ne se produise... Et c'est à vous que revient la charge de les diriger. Première période à visiter, le pays

de Hieronymus vous réservera de nombreuses surprises, et vous n'aurez pas trop de vos 14 timekeepers pour résoudre les énigmes qui parsèment ces niveaux. Mais vos maux de tête ne s'arrêteront pas là, puisque vous devrez ensuite partir explorer la période médiévale, la

guerre du Vietnam et enfin l'espace en 2101. Chaque période aura des ennemis et des pièges spécifiques... Préparez la pizza, et les aspinines !



Trace ton chemin.

FINALISATION

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Prévu pour : tous les Amiga



Mieux que les Lemmings, les Timekeepers !

Legends

Manyk

Ces temps-ci, la mode est aux voyages dans le temps... Dans Legends, l'espèce humaine est sortie des laboratoires d'extra-terrestres basés sur la lune, qui projettent de détruire leur oeuvre en fournissant des armes modernes à nos ancêtres...

Et si l'espèce humaine était tout droit sortie de laboratoires extra-terrestres basés sur la Lune ? Et si deux d'entre eux avaient décidé que finalement, nous étions une erreur, et que pour nous faire disparaître, ils imaginaient un plan machiavélique : fournir des armes modernes à



En français dans le texte.

quatre civilisations du passé pour que l'espèce humaine s'entretienne et qu'en 2025, la Terre disparaisse de l'univers... Vous allez donc prendre la place du héros et repartir dans le passé remettre les choses en ordre ! Jeu d'aventure et de réflexion, Legends va vous envoyer rendre visite à quatre civilisations différentes, des égyptiens aux chinois en passant par les indiens d'Amérique et les chevaliers médiévaux, le tout dans des univers



Vous devriez aller chez le coiffeur...



Danse avec Legends.

en 3D isométrique mignons comme seul l'Amiga sait les faire. Dans chaque monde, vous aurez diverses quêtes à accomplir avant de pouvoir passer au suivant... Le job de sauveur de l'humanité, c'est encore à vous qu'il revient... de droit !



Le nouveau 36-15 ADream est là !

Encore plus ébouriffant, furieux, sévère, étonnant, dantesque !

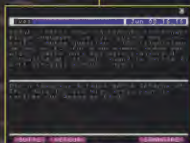
Composez sans plus attendre le 3615 sur votre Minitel puis connectez-vous sur ADREAM

Au sommaire :
Posez toutes vos questions à la rédaction !

Rencontrez des centaines de passionnés de l'Amiga et dialoguez avec eux !
Echangez vos idées dans chaque domaine d'utilisation de la machine !

Découvrez le sommaire du prochain numéro ainsi que les dernières informations en avant-première !

Téléchargez les dernières nouveautés sur Amiga !
Recherchez l'astuce de votre dernier jeu !
Recevez du courrier et écrivez aux journalistes de Dream...
et à la Dreamette !



MEGA

Plus de choix au meilleur prix !

Crédit gratuit

4 MOIS

11 Bd Voltaire 75011 PARIS M^e REPUBLIQUE ☎ (1) 43 57 96 18

Après acceptation du dossier

LECTEUR CD ROM



Compatible ISO 9660 + CD
photo + CD audio + CD 32.

CD-ROM IDE ATAPI

Possibilité jusqu'à 4 périphériques ATAPI. Montage rapide. Installation double ch.

KIT RANDY ROM :	4 vitesse seul	490'
Interface 4 ATAPI IDE	4 vitesse + KIT	890'
Câble de connexion IDE	6 vitesse seul	590'
Câble d'alimentation	6 vitesse + KIT	990'
Disquette d'inst IDE-FIX	KIT RANDY ROM	490'

CD-ROM SCSI

Possibilité jusqu'à 6 périphériques SCSI. Montage sans ouvrir l'ordinateur.

SQUIREL :	4 vitesse seul	1290'
Interface SCSI 2	4 vitesse + SQUIREL	1690'
Disquette d'inst	6 vitesse seul	2290'
Disquette logicielles CD	6 vitesse + SQUIREL	2740'
Connexion par PCMCIA	SQUIREL	490'

A1200 PACK MAGIC



Processeur MC 68020/14 Mhz, mémoire 2 Mo, lecteur 3" 1/2 880 Ko. Système d'exploitation OS 3-1

+ PACK MAGIC

Digita Wordworth ASE
Digita organtier 1.1
Personnal paint 6.4
Turbo Calc 3.5
Digita paint manager 1.2 SE
Digita Dolator 1.1
Phatogenies 1.2 SE
Printool Monio
Whizz

OPTION DD

DD 170 Mo + SALLA	N.C.
DD 540 Mo	N.C.
DD 820 Mo	N.C.
DD 1 Go	N.C.

CARTE ACCELERATRICE A1200



Carte MTEK

68030 MMU à 28 ou 42 Mhz
Support SIM 1/2/4/8 Mo
Support capro 68882
Horloge + batterie
Option SCSI

28Mhz	0Mo	690'
28Mhz	4Mo	920'
28Mhz	8Mo	1180'
42Mhz	0Mo	990'
42Mhz	4Mo	1220'
42Mhz	8Mo	1480'
INTERFACE SCSI		790'

Carte BUZZARD 1230 IV

68030 MMU à 50 Mhz
Support SIM jusqu'à 128 Mo
Support capro 68882
Horloge + batterie
Option SCSI

50Mhz	0Mo	1390'
50Mhz	4Mo	1620'
50Mhz	8Mo	1880'
50Mhz	16Mo	2360'
INTERFACE SCSI		790'

Carte BUZZARD 1260 TURBO

68060 MMU à 50 Mhz
Support SIM jusqu'à 64 Mo
Option SCSI

50Mhz	0Mo	4890'
50Mhz	4Mo	5120'
50Mhz	8Mo	5380'
50Mhz	16Mo	5860'
INTERFACE SCSI		790'

LECTEUR ZIP



Remplace le disque dur
externe. Facile à transporter.
Installation rapide.

Cable + Drivers
100 Mo par disque
Taux de transfert 1Mo/s
Temps d'accès 28 ms

Lecteur ZIP seul	1490'
Lecteur + SQUIREL	1990'
SQUIREL	490'
Cartouche 100 Mo	100'

LECTEUR SIQUEST EZ 135



La plus rapide des unités
de stockage. Livré avec
alimentation et câbles.

Cartouche 135 Mo 3" 1/2
amovible.
Temps d'accès 13,5 ms
Ne nécessite aucun driver.

Lecteur EZ 135	1890'
Lecteur + SQUIREL	2290'
Cartouche 135 Mo	170'

A1200 TOWER



Boitier mini-tower + leds, 2
baies 3" 1/2 + 1 baie 4" 1/2.
Alimentation 200W modifi-
fiée AMIGA. Interface clavier
PC + clavier PC.
Options : bus Zorro II et III

Interface clavier PC	490'
Interface PCMCIA	290'
Carte ZORRO II	1890'

A1200 seul	4490'
A1200/820Mo	5790'
A1200/820Mo/CD4X	6290'
Boitier seul	1890'

CARTE MEMOIRE



S'installe sous la trappe.
Auto configurable.

Support SIM 32 bits
1/2/4/8 Mo 32 bits
Support capro 68882
Horloge + batterie

0 Mo	590'
2 Mo	720'
4 Mo	820'
8 Mo	1080'

CARTE ACCELERATRICE A4000

CYBERSTORM

68060 à 50 Mhz.
Extensible jusqu'à 128
Mo en barrette SIM 72
b. Option carte SCSI et
module ethernet.

Cyberstorm 4 Mo	5890'
Cyberstorm 8 Mo	6490'
Cyberstorm 16 Mo	7290'
Carte SCSI	NC

IMPRIMANTES



Livré avec câble
et disquette driver.
Sélection proposée
en fonction du meilleur
rapport Qualité/Prix.

EPSON :
Stylus 820 Coul. rés. 360x360 dpi. 1790'
Stylus Color II Coul. rés. 720x720 dpi. 2990'

CANON :
BJ 310 NB rés. 360x360 dpi. 1390'
BJC 210 Coul. rés. 360x360 dpi. 1690'
BJC 4100 Coul. rés. 720x360 dpi. 2290'

HEWLETT-PACKARD :
HP 600C Coul. rés. 600x300 dpi. 1990'
HP 850C Coul. rés. 600x300 dpi. 3490'
HP 660C Coul. rés. 600x300 dpi. 2790'

A4000 TOWER



Processeur 68040/25 Mhz, mémoire RAM 2 Mo,
mémoire FAST 4 Mo ext. 16 Mo, lecteur 3" 1/2 1,76 Mo.
Contrôleur DD IDE + SCSI - Disque Dur 1 Go SCSI

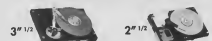
+ SCALLA MM 300

LE MEILLEUR ENVIRONNEMENT MULTIMEDIA
VIDEO = Effets spéciaux
SON = Mixage bruit et musique
SYNCHRO = Affichage sur son

OPTION MEMOIRE

2 Mo + 4 Mo + SCALLA	18900'
2 Mo + 8 Mo	19600'
2 Mo + 12 Mo	20300'
2 Mo + 16 Mo	21000'

DISQUE DUR



Disque Dur 3" 1/2 IDE
+ câble 2" 1/2 3" 1/2
+ câble alimentation
+ disquette d'inst

540 Mo	1190'
630 Mo	1290'
820 Mo	1390'
1 Go	1490'

Disque Dur 2" 1/2 IDE
+ câble 2" 1/2 3" 1/2
+ disquette d'inst

170 Mo	1290'
340 Mo	1690'
540 Mo	1790'
635 Mo	1990'

Disque Dur 3" 1/2 SCSI
+ câble 50 broches
+ disquette d'inst

540 Mo	1290'
1 Go	1790'
2 Go	4590'
4 Go	7590'

AMIE

LE PRO.

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

☎ (1) 43 57 96 18

Fax : (1) 43 57 10 01

ouverture : 10h à 19h

OCCASIONS

12 ans
d'expérience



Photo non contractuelle

Amiga 500	700*	Moniteur 10835	800*
Amiga 500+	800*	Moniteur 10855	800*
Amiga 600	900*	Moniteur 10845	1000*
Amiga 2000	1500*	Moniteur SVGA	1000*
Amiga 1200	1800*	Imprimante à partir de	300*
Amiga CD32	900*	Lecteur externe	250*

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE A 500/500+/600

1001	A500	512Ko	Sans batterie	200*
1003	A500	2 Mo	Sans batterie	890*
1004	A500	1 Mo	Chip M&M	1490*
1005	A500+	1 Mo	Sans batterie	300*
1006	A600	1 Mo	Sans batterie	300*
1007	A600	1 Mo	Avec batterie	400*

LECTEUR INTERNE & EXTERNE pour A 500/600/1200/2000

1018	externe	Tous	880Ko	350*
1020	externe	Tous	1,76Mo	790*
1021	interne	A500	880Ko	320*
1022	interne	A 600 A1200	880Ko	340*
1024	interne	A2000	880Ko	380*

DISQUE DUR A 500

Boîtier avec contrôleur idé et extension mémoire RAM jusqu'à 8 Mo

1025	Boîtier vide	0Ko RAM	790*
1026	540 Mo	0Ko RAM	1890*
1027	640 Mo	0Ko RAM	2090*
1028	820 Mo	0Ko RAM	2290*

ROM 3.1 + AMIGA DOS

1029	Pour A500/1000	720*
1030	Pour A600	780*
1031	Pour A1200	780*

MONITEUR

1032	SVGA 14"	1590*
1033	SVGA 15"	2290*
1034	Multiscan	2290*

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

3"1/2 DF 2D	Par 2,40*	Par 2,30*	Par 2,10*	Par 1,90*
3"1/2 DF HD	1,90*	2,00*	2,80*	2,40*

ACCESSOIRES

DIVERS	CABLES
1068 Souris standard	99*
1069 Souris 300 dpi	120*
1070 Souris 400 dpi	160*
1071 Souris optique	220*
1072 Souris optique	220*
1073 Trackball	350*
1074 Multistandard 500	200*
1075 Multistandard 600	260*
1076 Commut. joy/stic/souris	200*
1077 Alim. 500/600/1200	390*
1078 Peritel	90*
1079 Midi	70*
1080 Mini modem	90*
1081 Numlink	90*
1082 Disque dur 2"1/2	10*
1083 Disque dur 2"1/2	70*
1084 Prolongation joystick	60*
1085 Imprimante	90*
1086 Adaptateur multiscan	150*
1087 Adaptateur peritel 1083	150*

MULTIMEDIA

SON
3001 Interface MIDI pour connecter un instrument Midi à l'Amiga, 3 ports (1 In, 1 Out et 1 Thrup) 190*
3002 MEGALOSOUND sampler en Directio Disk 8 bits, 70Khz mono et 39Khz stéréo sur A500, 560Kz stéréo sur A1200 300*
3003 AURA en Directio-Disk port PCMCIA > 6 d'bits stéréo sur A1200 890*

VIDEO
Digitaliseur 24 bits sur par // 3 entrées vidéo (2 composées + 1 SVHS). Détection automatique du format vidéo (Pal, Secam, SVHS). Capture d'image et animation en 16 million de couleurs.


3004 VIDI 24 RT	Résolution maxi 380x604	1390*
3005 VIDI 24 RT PRO	Résolution maxi 760x604	1990*

FAX / MODEM

Livré avec câbles + CD A.Net (logiciels de com. internet + instal. et config.) Compatible Hayes, Fax classe 1 et II, groupe 3. Compression des données : MHPS, CCITT V42bis. Correction d'erreur MNP4, CCITT V42. Un mode de connection internet OFFERT !

306	OUTEC 14400 bauds	1140*
3007	OUTEC 28800bauds	1590*

GENLOCK

	3008	MINIGEN 1 entrée et 1 sortie vidéo. 3 positions de mixage	790*
	3009	COMPOSITE 1 entrée et 1 sortie vidéo. Panel de mixage (ChromaKey, by passe...)	1790*
	3010	Y-C 1 entrée et 1 sortie S-VHS (com posite et Y-C). Panel de mixage (ChromaKey, by passe...)	2790*

GRAPHIQUE

Scanner à main en 24 bits jusqu'à 200 dpi. Affichage en Ham/24 bits sur Amiga non VGA. Fonctionne sur tout Amiga avec ROM 2104 ou Plus. Nécessite plus de 1 Mo.

3011	64 tons de gris	690*
3012	256 tons de gris	990*
3013	Couleur	2190*

TABLETTE GRAPHIQUE

L'art d'utiliser votre AMIGA de façon naturelle. Retourner le stylet pour effacer les textes ou dessins. Très grande facilité d'emploi. Précision + 0,5 mm. Sensibilité à la pression. Fourni avec driver AMIGA.

Fourni avec driver AMIGA, Doc en français.	3011 ART PAD format A6	1290*
	3012 ART PAD format A5	2490*

COMMANDEZ

Par téléphone au 43 57 96 18
Par fax au 43 57 10 01

Par courrier en remplissant le coupon ou sur papier libre.

LOGICIELS

GRAPHIQUES	VIDEO & SON
DELUXE PAINT 5 VF	990*
PERSONAL PAINT 6.4 VF	490*
PHOTOGENICS VF	590*
SCENERY ANIMATOR	590*
LIGHT WAVE 3.5	1990*
POV RAY 2.2 VF	300*
PAINTER 3D	290*
PERSONAL PAINT 6.4 VF	490*
SCALA VT 100	199*
SCALA MM 211	790*
SCALA MM 400	1490*
IMAGE VISION	749*
CINEMORPH	290*
MUSIC X.2.0	349*
AUDIO SCULPTURE	250*
OCTAMED 6.0 VF	690*

BUREAUTIQUE	DIVERS
FINAL COPY II	390*
TURBO CALC 3.5	490*
D. OPUS 5.12 VF	690*
PAGE STREAM 3.0	2490*
TURBO PRINT 4.0	560*
DIRWORK 2.1 VF	690*
DIAYOLO BACKUP 3.2 VF	580*
ASIM. CDFS	490*
PC TASK 3.15 VF	990*
DEVPAK 3.5 VF	990*
BUTZ BASIC 2.1	480*
GP FAX 2.346 VF	750*
HISORT BASIC 2.5 VF	1190*
MODUL TUTORIAL VF	250*
MUI 3.3 VF	400*
POWER COPY 3 VF	349*

CD-ROM domaine public

NOUVEAUTES	Workbench Enhancer	219*
Aminet 12	Hottest 6	199*
Aminet set 2	Anime Babes	249*
Net News Offline	3D GFX	249*
X-Point 4.0	Scene Storm	199*
Par vidéo club	World of Clipart Plus	199*
Amiga Tools 4	Assassins 2	199*
Magic Publisher	Gateway 2	99*
Amiga CD 3	Tools unlimited	149*
Workbench Design	Light Room 3	399*
	ISO 3	149*

CLASSICS		Fresh Fonts 2	149*
Aminet 9/10/11	99*	Giga PD 3	249*
Assassins 1	119*	Animations CD	249*
Amos CD 2	189*	Giga Graphics	199*
Audio Plus	149*	Deutsche ed. 2	99*
Textures	249*	World of clipart	199*
The Epic Call	199*	Imagine CD	349*
Meeting Pearls 3	99*	Amiga Tools 3	199*
Magic illusions	99*	UPD Gold	219*
Euroscene 2	99*	GFX Sensations	249*
		Pra Pack 2	129*

TOP 20 JEUX

JEUX 249F	HUMANS 3	249*
BLACK VIPER	WATCH TOWER	249*
SLAM TILT	THE SPERS LEGACY	249*
STAR CRUISER	STAR CRUISER	249*
WORMS	WORMS	249*
PRIMAL RAGE	THE MOVIE	249*
SENSEI WORLD OF SOCCER 95	FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	249*
SENSEI WORLD OF SOCCER 95	SUPER SKIDMARKS (DATA)	249*
NEMAC IV	SENSEI TENNIS CHAMP	249*
FEARS	SENSEI GOLF	249*
BREATHLESS 9*	EXIE	249*

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD
JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • ÉROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs...
Délais maximum 10 jours. Dévis gratuit ou forfait.
Réparation garantie 3 mois.

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

Je retourne à AMIE YPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom : _____ Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Tel : _____ Fax : _____

Je récite, j'accepte les conditions d'achat et de vente des logiciels et matériels informatiques.

Désignation ou ref. : _____

Chq. : _____

Montant : _____

Je récite (1) CCP (2) Carte bleue date d'expiration : _____

Je récite club AMIE : _____ Date : _____

Signature : _____

Photos non contractuelles. Tous les prix sont TTC et modifiables sans préavis. Chèques validables dans la limite des stocks disponibles.

Humans 3

Gametek

Nos amis les humains reviennent en force dans de nouvelles aventures plus énigmatiques les unes que les autres. Ils ne seront pas trop de sept pour venir à bout des embûches placées en travers de leur route, mais heureusement que vous êtes là pour leur filer un petit coup de main...

"Errare humains est...". C'est ce que notre homo sapiens de cousin Arthur a dû se dire après avoir transformé en bouillie rougeâtre le petit homme vert venu lui rendre visite... Surtout quand après une malencontreuse manipulation dans la soucoupe

et variés de tous nos petits camarades de jeu. Ainsi, Merlin a la grande qualité de pouvoir transformer un de nos humains en un objet tel qu'une corde, une flèche, un shuriken ou un pistolet laser. Thorgrim le viking a lui un bouclier qu'il utilise à merveille, tandis que Confucius est le seul à



Tu montes ou je descends ?

savoir utiliser les interrupteurs, que Kato le ninja sait lancer les shurikens ou donner des coups de pieds... Robin des bois est un as avec son arc, et Ramtut saura passer sur les dalles mouvantes sans les faire tomber. Et Arthur ? Ben, à part taper et pousser, il ne sait pas faire grand chose...

Laissez-moi sortir !

Le but du jeu est relativement simple : vous avez des humains, et l'un d'entre eux au moins doit réussir à aller jusqu'à la sortie du tableau... Il faut donc utiliser conjointement les différents talents de vos humains pour pousser des blocs de pierre, appuyer sur des interrupteurs, faire la courte échelle aux autres, les faire monter à la corde... La mise en pratique est nettement



Evolution humanum est.

audit martien, il s'est retrouvé sur la Lune, au sens propre ! Quelle ne fut pas sa surprise d'y trouver un musée, rempli d'humains à divers stades de leur évolution. Et quelle ne fut pas la surprise de ces derniers, après avoir été libérés de leurs cages de verre par quelques coups de massue bien appliqués, de se trouver nez à nez avec notre homme des cavernes au visage peu avenant. Pris de panique, ils disparurent tous dans les méandres de la base lunaire avant qu'Arthur n'ait le temps de les empêcher... Tous, sauf un : Merlin, qui, il est vrai, en a vu d'autres...

A la recherche des humains perdus

Nos deux compères comprennent bien vite qu'il faudra unir les efforts de tous les humains perdus pour espérer rentrer chez eux, et ainsi commence leur première quête : retrouver tous les humains... L'ensemble de cette quête se déroule dans la base lunaire des Et, et les premiers tableaux servent principalement à comprendre comment utiliser les talents divers



Ça y est les gars !



Alors, on commence par quoi ?



Ça a l'air facile comme ça.

moins aisée ! Non pas parce que l'interface est mal faite, mais parce qu'une fois les tableaux préliminaires passés (la base lunaire), vous devrez choisir quatre de vos humains pour passer un tableau, et que choisir les mauvais est la plus sûre façon de devoir le recommencer. Heureusement qu'avant le début de chaque tableau, un mot de passe du style "Chalk'n cheese" ou "Mad head fred" apparaît pour vous permettre de reprendre la partie là où vous en étiez... C'est d'autant plus difficile que le temps pour passer chaque niveau est limi-

té, et que pour réussir, il vous faudra trouver la stratégie la plus efficace possible... Allez, on vous donne un petit truc : certains de vos humains peuvent éviter de se faire électrocuter, mordre, etc. rien qu'en utilisant une action (ainsi, Thorgrim ne craint rien dès qu'il utilise son bouclier, quel que soit le sens par lequel arrive les affreux), ou quand ils se font la courte échelle (au moins à deux).

Après l'Egypte, la Chine

Alors que vous parvenez enfin, après deux jours de jeu intensif, à sortir d'Egypte,

après avoir affronté les dangers de la Lune, voilà que vous vous retrouvez chez les chinois, et que c'est encore plus dur ! Mais tellement beau... Au total, ce ne sont pas moins de sept environnements différents que vous aurez la joie de découvrir et de traverser : la Lune, avec des globules verts qui vous gobent puis vous recrachent et des robots zappeurs ; l'Egypte ancienne, avec ses momies et ses serpents venimeux ; la Chine médiévale, avec ses

temples, ses dragons et ses adeptes du kung-fu ; le pays vikings, avec ses vikings, mais aussi ses oiseaux qui vous bombardent ; le Japon moderne, avec les sumos et les ninjas ; la forêt de Sherwood (sus au shérif) ; et enfin, le château de Camelot (ses chevaliers, ses machicoulis... ses dragons !). Tous sont superbes et riches en énigmes, et vous n'aurez pas trop de tout l'été pour terminer le jeu. D'autant que bon nombre de niveaux n'ont pas une solution unique !

Gem



Moi, Je joue au space humaners.

Un p'tit coup de pouce ?

L'une des grandes difficultés du jeu consiste à passer les ennemis qui vous bloquent en vous martelant, vous écrabouillant, vous électrifiant... Voilà quelques astuces qui devraient vous permettre de vous en sortir plus aisément.

- Thorgrim dispose d'un atout considérable : son bouclier. C'est le seul des Humans à disposer d'un objet utilisable immédiatement, et qui plus est, qui le protège. Ainsi, pour bloquer quelques affreux et pouvoir faire avancer les autres Humans, vous pouvez mettre Thorgrim en blocage dans un sens, même si les monstres arrivent derrière lui. Ils passeront sans lui faire de mal, et seront bloqués de l'autre côté.

- Ramtut quand à lui est capable d'exécuter une danse qui le fait passer tous les monstres en avançant.

- Enfin, et c'est valable pour tous les personnages, ils ne seront pas ennuyés par les monstres s'ils sont en train de se faire la courte échelle (au moins à deux). Ça c'est des trucs utiles, non ?



Sans avoir vu le tableau, dur choix...

AMIGA AGA

Réflexion/action

GRAPHISME	18
ANIMATION	18
JOUABILITÉ	18
SON	18
DURÉE DE VIE	19

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais, manuel en français

Nombre de disks : 4

Disponible sur : Pc

93%

Cedric

Neo

Chouette, un nouveau jeu de plates-formes ! Et mieux encore, un jeu de plates-formes et d'aventure à la fois, façon Zelda ! Alors, Cedric tient-il toutes ses promesses ? Malheureusement, si le scénario n'est pas dénué d'intérêt, la jouabilité et la fluidité de l'ensemble ne sont pas à la hauteur d'un Cool spot...



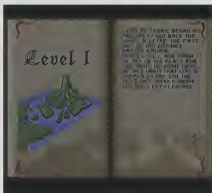
Je sortirai bien une canne à pêche.

La première impression que donne Cedric n'est pas déplaisante, d'autant qu'il est servi par une musique d'ambiance loin d'être désagréable (quoiqu'un chouïa agaçante, à force...) et une intro qui met en place le scénario, au classicisme certes un peu éculé. Dans le royaume où vit Cedric, le roi Lauron tire son autorité d'un sceptre magique. Or, il s'avère que ce sceptre a disparu... Il ne fait rapidement aucun doute qu'il a été volé par le rival du roi. Cedric, notre héros, est amoureux de

la cinquième fille du roi, A... 5 (le roi n'ayant aucune imagination) et voit là le moyen d'obtenir la main de sa dulcinée. Il part donc à la quête du magique instrument...

Du multi-scrollings façon Amiga

Histoire de bien commencer, notre héros se retrouve dès le départ sans la moindre arme, dans un tableau gigantesque, et la



Sommaire, mais efficace.

cible de tous les insectes et plantes du pays. Amiga oblige, on a droit à un multi-scrollings du meilleur effet sur plusieurs plans, Cedric passant devant et derrière des éléments du décor, tandis que le ciel s'assombrit à l'horizon et que le soleil disparaît progressivement derrière le décor. Le tout est très coloré, et le personnage est assez bien animé, même s'il manque un peu de relief.

Et c'est parti

On commence donc par promener Cedric un peu partout, en essayant d'éviter les abeilles et les plantes tentaculaires tout en tapant allègrement sur des espèces de fourmis géantes qui vous empêchent bêtement de passer. Heureusement que quelques bonus (difficilement accessibles) permettent de se refaire une santé et de récolter quelques pièces. De temps à autre, on passe à un endroit et on voit une bulle (comme en bédé) apparaître au-dessus de la tête de Cedric et de petits engrenages s'animer. On s'aperçoit alors qu'en appuyant sur le deuxième bouton du joystick, on peut

prendre des objets, les manipuler, les utiliser, ou encore parler à d'autres personnages... Evidemment, ils ne sont pas là pour rien et vous le comprendrez rapidement : les énigmes sont en effet assez ardues et il vous faudra beaucoup de recherches et d'expériences pour trouver à chaque objet son usage (on se doute par exemple que les clous s'utilisent avec le marteau, mais où ?).

Verdict : mouais...

Ce qui aurait pu être un défi intéressant se révèle malheureusement un casse-tête énervant... Non pas parce que les énigmes seraient par trop ardues - on finit toujours par trouver quelle pièce doit être utilisée à tel endroit - mais parce que le contrôle du personnage laisse à désirer et que les concepteurs du jeu semblent avoir mis un point d'honneur à ce que les joueurs y passent du temps, et pas forcément dans le bon sens du terme... Beaucoup d'objets importants sont cachés dans des endroits quasiment inaccessibles, et vous passerez facilement vos trois ou quatre premières parties rien qu'à perdre votre temps à faire un plan à peu près complet du premier niveau. Une fois les objets repérés et les chemins à suivre tracés, encore faut-il réussir à se placer au pixel près lorsque l'on fait des sauts, sous peine de voir tous ses efforts réduits à néant... Comme en plus, graphiquement, ce n'est quand même pas la panacée, que la musique est agréable, mais qu'il n'y a pas de bruitages et que Cedric n'est pas doté d'un moteur révolutionnaire, seuls les plus fans de ce type de jeu prendront un réel plaisir à jouer.

Gem



Bon, il ne veut pas du seou. C'est pourtant un puits !

AMIGA 1200	
Plate-formes/aventure	
GRAPHISME	14
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	13
SON	15
DURÉE DE VIE	15
Nombre de joueurs : 1	
Installable sur disk dur : oui, obligatoire	
Langue : anglais	
Nombre de disks : 6	
Disponibilité sur : -	

78%

[illegible]

Hillsea lido

Vulcan

En reprenant le principe de Theme park, Vulcan nous livre là un excellent petit jeu de gestion dans lequel vous gérez la plage et la promenade d'une ville côtière... Voilà de quoi passer l'été en se prenant pour le roi des plages !

La semaine commence à peine qu'il vous faut trouver un spectacle à proposer pour dimanche soir, trouver de nouveaux magasins à placer sur la promenade et de nouvelles attractions pour la plage... En même temps, il faut vérifier l'état



L'attraction, l'attraction !

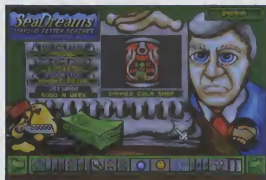


Il y a du soleil et des nanos...

de vos stocks et commander de nouvelles marchandises, embaucher du personnel, réparer le matériel, faire attention à la propreté de vos stands... Non décidément, ce n'est pas de tout repos de gérer des plages privées...

Du blé, de l'avoine, du flouze...

Objectif principal de *Hillsea lido* : gagner de l'argent... virtuellement. Et pour cela, vous disposez d'un petit bout de trottoir et d'un ridicule morceau de plage qu'il vous appartient d'améliorer pour attirer les pigeons, pardon, clients, qui viendront dépenser leurs sous sur votre territoire plutôt que sur les plages d'un autre. Et c'est surtout le moyen d'attirer des spectateurs dans votre théâtre pour la séance du dimanche soir, car là, il y en a de l'argent à se faire ! Votre boulot consiste donc à gérer le long terme (achats d'espace, mise en place de magasins et de stands...), le moyen terme (le spectacle de la fin de semaine) et le quotidien (embaucher du personnel pour nettoyer les plages et la promenade, des agents de sécurité, des convoyeurs de fond, et des hommes-sandwich pour promouvoir le spectacle du weekend, mais également vérifier les



Mon métier : gagner de l'argent.

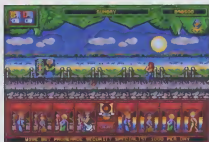
et passer commande si nécessaire).

Mais où al-je la tête ?

Le long terme, c'est ce qui attire les visiteurs, à savoir toutes les améliorations apportées à la promenade et à la plage. A priori, il vaut mieux commencer par améliorer la plage, car ça ne coûte pas bien cher d'acheter des chaises longues, un ou deux stands de location de bateaux pneumatiques ou de pédalos, et quelques cabines et toilettes à mettre en arrière plan, que ça rapporte un peu d'argent (pour peu que vous envoyez un de vos collecteurs régulièrement faire le tour des caisses) et surtout que l'entretien est minimum... Améliorer la promenade est nettement plus lucratif, surtout avec les stands de "Fish n'chips" ou de jus d'orange, mais le problème, c'est qu'il faut 1) envoyer régulièrement un collecteur de fonds, 2) assurer la sécurité dudit collecteur faute de quoi il se fera dévaliser, 3) entretenir les stands pour éviter que les services d'hygiène ne les ferment, 4) vérifiez l'état du stock et le prix des marchandises... Et tout ça quotidiennement, voire plusieurs fois par jour ! Quand il faut assurer à la fois la surveillance des plages et celle de la promenade, trouver de



Un superbe spectacle, s'il en est.



Testez vos qualités de gestionnaire.

nouvelles attractions pour attirer les touristes et gérer le tout, ça devient rapidement mécanique, voire routinier : dès le matin, on embauche tout le monde, on valide les stocks, et on essaie de consacrer une ou deux minutes à l'amélioration du gagne-pain (une journée du jeu équivalent grosso-modo à 3 ou 4 minutes de temps réel) avant de vérifier l'état sanitaire de tous les stands, si vous avez le temps ! Inutile de préciser qu'on finit rapidement par perdre le fil de ses idées et qu'*Hillsea lido* a au moins une qualité. Celle de vous apprendre à vous organiser !

Mignon tout plein

L'interface du jeu est assez bien faite, et en quelques clics de souris vous aurez réglé les affaires importantes de la journée, le problème principal restant de penser à tout. La majeure partie de l'écran représente la promenade ou la plage, au choix, et le bas de l'écran vous permet d'accéder à la partie gestion à proprement parler, avec une case par rubrique importante : l'achat de matériel, le grossiste (qui n'a pas toujours ce que vous voulez), le théâtre (où vous n'allez qu'en début de semaine pour trouver un groupe à présenter), le personnel journalier et enfin les aspirations des visiteurs (*"on veut louer des jet-skis ! on veut louer des jet-skis !"*). Vous pouvez donc assister en direct à toutes les joies de la plage : les stallettes qui passent et s'assoient dans une chaise longue, les vieilles à lunettes qui louent un jet-ski, les gamins qui se ruent sur le loueur de bateaux, les body-builders qui ne s'intéressent qu'à la planche à voile, votre collecteur de fond qui passe en costume cravate au milieu des sièges pour récolter son dû, le maître-



La croisette de Hillsea lido.



Organisez-vous !

nageur qui s'intéresse plus aux blondes que bronzent qu'aux nageurs... Les animations sont assez bien rendues et nous permettent de voir le maître-nageur en question marcher en montrant ses muscles ou encocher les mamies à lunettes qui fouillent dans leur sac pour voir si elles ont de quoi se payer un jus d'orange (il faut dire qu'à 1400 francs le jus d'orange, il vaut mieux vérifier si on a de quoi le payer pour ne pas passer le restant de ses jours à faire la plongée...). Seule l'ambiance sonore laisse un peu à désirer, parce que les cris des mouettes, ça fait un peu restreint...

Au pays d'Hillsea

On regrette quand même quelques petites choses qui rendent le jeu surréaliste, pour

ne pas dire complètement irréaliste. Ainsi, les semaines passent et se ressemblent, alors que même à Nice ou à Miami, l'hiver existe, non ? De la même façon, il est dommage que le jeu soit tellement axé sur l'aspect quotidien et donc répétitif, de la gestion d'une plage privée, plutôt que sur le côté long terme (pas de création d'hôtels ou d'appartements, par exemple), et qu'aucune des actions ne puisse être automatisée (comme la réparation ou le nettoyage des stands, ou le remplissage des stocks). Le résultat, c'est que si *Hillsea lido* est bel et bien un excellent petit jeu, l'aspect trop répétitif de la plupart des actions le rend moins passionnant que *Theme park*, pour ne citer que lui.

Gem

Un p'tit coup de pouce ?

Achetez dès le départ quelques embellissements pour votre promenade (des lanternes, des tables, une poubelle et des jumelles), ce qui vous permettra d'avoir droit à un bonus de 100 000 crédits chaque semaine. Occupez-vous après d'améliorer la plage, car c'est ce qui rapporte le plus (pas de marchandises à acheter, pas trop d'entretien). Et surtout, pensez à trouver un spectacle et payez-vous des hommes-sandwich pour le mettre en avant, car c'est vraiment le théâtre qui vous permettra de gagner de l'argent et d'améliorer votre plage.

Tous les AMIGA Gestion

GRAPHISME	16
ANIMATION	18
JOUABILITÉ	18
SON	14
DURÉE DE VIE	18

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais

Nombre de disks : 2

Disponible sur : -

88%

Les faits sont là : cette rubrique, qui n'existe pourtant que depuis trois mois, a connu un tel succès que nous lui ajoutons aujourd'hui deux pages supplémentaires ! N'hésitez pas à nous écrire à votre tour pour lancer un Sos ou dépanner un autre lecteur dans la difficulté. Attention, dans le cas d'une réponse, pensez toujours à signaler la référence de la question.

Les questions

Voici les questions du mois. Afin de s'y retrouver, nous demandons aux personnes qui voudront bien répondre de rappeler la référence de la question dans leurs mises.

Black crypt

31-01. Jean-Pierre est bloqué dans *Black crypt*, "au niveau 28, comment faire pour détruire le sorcier qui est derrière la porte ?".

Helmdal 2



31-02. "Comment franchir les dalles de téléportation sans douleur et sans se retrouver au début du parcours ?", nous demande toujours le même Jean-Pierre.

Eye of the beholder 2

31-03. Jean-Pierre, toujours lui, se demande comment faire pour bloquer les méduses dans *Azure tower*, au niveau 4. "J'utilise le sort *Hold monster* mais je n'arrive pas à les bloquer sur les quatre plats afin d'ouvrir la porte". Quelle est la solution ?

Ishtar

31-04. Saviez-vous que Jean-Pierre est un garçon très sympathique qui aime à occuper de la place dans votre magazine préféré ? La preuve, il vous pose une ultime et



pertinente question : "quand et comment augmenter les qualités et forces des personnages ? Et comment avoir beaucoup d'or ?". Sacré Jean-Pierre.

Monkey Island

31-05. Nicolas voudrait savoir comment délivrer le prisonnier sur l'île de Melée après avoir terminé les 3 épreuves.

31-06. Un autre Nicolas se trouve, quant à lui, bien dépité une fois arrivé devant le bateau de Lechuck. "J'ai la plume fantôme et le picket de Grog fantôme mais je n'arrive pas à tuer Lechuck et à libérer le gouverneur Marley".

Bubba'n'stix

31-07. Jean-Baptiste s'interroge sur le début du niveau 3, dans le volcan (code PXMYGFFW7D) : "après avoir passé quelques flaques de lave, je n'arrive pas du tout à monter jusqu'en haut de la pente, là où se trouve un rocher rond à droite d'un



petit geyser de lave". Diantre.

Star trek 25th anniversary

31-07. Un lecteur anonyme qui écrit avec un gros marqueur vert sur une feuille Clairefontaine (c'est du propre, tiens !) aimerait savoir quel est le code d'ouverture de la porte sur l'astéroïde d'Alpha proxima. Voilà, voilà.

Police quest 3

31-08. André est bien embêté : "Un grand merci à qui pourrait me dépanner en me donnant la marche à suivre pour faire une soudure dans le bureau du commissariat entre le deuxième jour à 14 heures et le matin du troisième jour".

Les réponses

Monkey island (réf : 29-04)

André nous propose une solution totalement différente de celle que nous avons publiée le mois dernier. Pour sortir de l'île aux singes, il faut au préalable avoir accompli les actions suivantes :

- avoir récolté un certain nombre de bananes pour les donner au singe, avoir trouvé les rames afin de pouvoir utiliser la chaloupe.
- aller au village des cannibales pour y récolter encore des bananes et les donner au singe.
- aller à la statue Tête de singe, puis chez les cannibales afin de leur donner le manuel de navigation pour recevoir la tête de navigateur (indispensable pour parvenir au bateau fantôme à travers les catacombes).
- Dans le bateau, il faut ramasser une balle de graisse dans la cale et remonter sur le pont. Utiliser la graisse sur la porte et entrer. Ramasser les outils, redescendre dans la cale et marcher vers la caisse qui



JESSICO



JOYS. & ACCESSOIRES

AG 600 & 1200	
EXT 1 MO A600	290
EXT 0 MO A600 + HORL.	460
EXT 0 MO A1200 + HORL.	580
BARETTE 4MO 72 PIN	400
BARETTE 8MO 72 PIN	950
EXT 1 MO A1200	650
EXT 0 MO A1200	990
LECTEUR INTERNE	350
LECTEUR HAUTE DENS.	790
INTERFACE CDROM ATAPI 499	
INTERFACE CDROM SCSI	499
CARTE ACCEL. NTSC + MMU	

68030 28 MHz 700
68030 42 MHz 1190

DIVERS AMIGA

ALIMENTATION	390
EXT 512K A500	210
EXT 512K A500 + HORL.	280
EXT 1 MO A500	290
INTERFACE MIDI	199
31+ CABLES	199
LECTEUR INTERNE 500	350
LECTEUR EXTERNE	350
SCANNER 256 TONS	990
BOITIER GENLOCK LOLA	

MINGEN 750
COMPOSITE 1750
YC 2750

DIGITALISER AUDIO

MEGALOSOUND 350
AURA 850

DIGITALISER VIDEO

VIDI 24 RT 1350
VIDI 120 PRO 1970

DISQUE DUR

3.5" 540 MO 1100
3.5" 12 GO 1690
2.5" 80 MO 1690
2.5" 540 MO 1690

BOITIER 50 DSK 59
DISK 3.5" DFHD 35

DISK NETTOYAGE 3.5"

MICRO KIT NETTOYAGE 110
EQUETTES 3.5" X100 40

JOYSTICKS AMIGA

TRACK BALL 185
PROLOG 99

SWITCH SOURIS/JOYST 150
LONGATEUR JOYST 40

ADAPTATEUR 4 JOY 100
KONIX SPEEDKING 95

KONIX SPEED. AUTOFIRE 100
KONIX NAVIGATOR 105

MEGA JET 135
QU JET FIGHTER 120

QU PEDALIER 90
QU TURBO 2 120

ADAPT. ANALOG. JOYST 55
SUNCOM ANALOGUE 200

FX 2000 280
FLIGHTMAX 280

SOURIS WIZARD

560 DPI / 3BOUTONS

140 Frs

JOYPAD PRO COMP

Amiga/A1200 /CD32.....155 F

CD 32

ALLEN BREED 3D NF 230
ALLEN BREED 3D 260

ALL TERRAIN RACING NF 190
ASSASSINS 230

ATROPHY 190
BANSHEE 150

BASE JUMPERS 130
BLITZ BOMBERS 190

BRUTAL FOOTBALL 60
BRUTAL PAWS FURY 230

FEARS 190
CORE CD32 BUNDLE 2 180

EXILE 190
EXTREME RACING 230

EXILE 190
FIELDS OF GLORY 90

FURY OF THE FURIES 130
GLOOM 2 190

HUMANS 3 230
JAMES POND 3 90

NICK FALDO GOLF 99
ENMMINGS 190

ODISSEY 230
PINBALL ILLUSION 190

POWERDRIVE 200
RIDE OF ROBOTS 230

ROAD KILL 190
SPERIS LEGACY 230

STAR CRUSADER NF 230
SUPER LEAGUE MANAGER 190

SUPER SKIDMARKS 230
SUPER STARDUST 230

SUPER STREET 230
FIGHTER 2 TURBO 230

ULTIMATE BODY BLOWS 230
WATCH TOWER 230

WORMS 230
ZOO 150

PETITS PRIX

A320 NORTH AMERICAN 120
B17 FLYING Fortress NF 120

BATTLE OF BRITAIN NF 120
CAMPAIGN 2 120

CANNON FODDER 120
COOL SPOT 120

CYBERPUNK 120
D DAY 120

DRAGON FLIGHT 120
ENTITY 120

EXCELLENT GAMES 120
FIJTA NIGHT HAWK VF 120

FIELDS OF GLORY NF 120
FI GRAND PRINCE NF 120

GUNSHIP 2000 VF 120
HEIMBALL 2 120

LION HEART 120
LOST VIKINGS 120

MIG29 SUPER FULCRUM 120
OM SUPER FOOTBALL 120

QUATRO FIGHTER Y3 120
TERMINATOR 2 120

UFO NF 120

COMPILATIONS AMIGA

A1200 DYNAMITE 150
WORDSWORTH + OSCAR
+ DELUXE PAINT 4 + DENNIS
+ DIGITA PRINT MANAGER

ACID ATTACK 225
GUARDIAN + ROAD KILL
+ SUPER SKIDMARKS

AWARD WINNERS

PLATINUM 230
ELITE 2 + CIVILISATION
+ LEMMINGS

AWARD WINNERS

GOLD 230
ELITE PLUS + ZOO
+ SENSIBLE SOCCER

+ J. WHITE SNOOKER

CLASSIC COLLECTION

DELPHINE 190
FLASHBACK + FUTUR WARS
+ ANOTHER WORLD

+ CRUISE FOR A CORPS
+ OPERATION STEALTH

CLASSIC COLLECTION

LUCAS ARTS 220
LOOM + MONKEY ISLAND
+ MANIAC MANSION

+ INFY FATE OF ATLANTIS

CORE A1200

BANSHEE + HEIMDALL 2
SKELETON KREW

CORE CD32

BUBBA N STIX + PREMIERE
+ CHUCK ROCK 1&2

CHUCK GOLD

JETSTRIKE + BUMP & BURN
+ NICK FALDO GOLF DELUXE

GREMLIN 4

LOTUS + PREM. MANAGER 2
SPACE CRUSADE + ZOO 2

HELP

COOL SPOT + PUSH OVER
SENS. SOCCER + ROAD RASH

HUMANS + DESERT STRIKE

INTELLIGENT

CHESS + BRIDGE GO
+ BACKGAMMON + RENJU

+ CHECKERS + 4 IN A LINE
+ CHINESE CHESS

JESSICO SPECIAL 1

DOUBLE DRAGON 3
+ DRAGON FLIGHT
+ NIPPON SAGES

JESSICO SPECIAL 2

CHICAGO 90 + SUPER SKI
+ HIGHWAY PATROL
+ LUXOR + VETERAN

JESSICO SPECIAL 3

XMAS LEMMINGS 94
+ XMAS LEMMINGS

MEGA PACK

MIG 29 + DIZZY ADVENTURES
+ BMX SIMULATOR + TENNIS
+ JOY. KONIX SPEEDKING

SOCCER STAR 96

FIFA-KICK OFF 3
ON THE BALL - P. M. 3

SPACE LEGENDS

ELITE + MEGATRAVELLER
+ WING COMMANDER



ACTION REPLAY

Notie en Français

A1200 470 F

AMIGA 1200

ALADIN NF 205
ALLEN BREED 3D NF 225

ALLEN BREED 3D 2 260
ATROPHY 195

BLITZ BOMBERS 195
BREATHLESS NF 250

BRILLANT THE LION 120
CLUB FOOTBALL NF 125

COALA 220
DUNGEON MASTER 2 EF 195

EXILE 225
EXTREME RACING 195

FEARS 185
FIELDS OF GLORY 125

GLOOM DELUXE 200
HUMANS 3 NF 200

KICK OFF 96 195
LEMMINGS 3 205

OSCAR 99
PINBALL ILLUSION NF 195

PINBALL MANIA 225
PINBALL PRELUDE 215

PLAYER MANAGER 2 EXT 150
POLE POSITION 125

ROAD KILL 125
RO LION 225

SHADOW FIGHTER 190
SLAM TILTSTAR CRUSADER NF 225

SPERIS LEGACY NF 225
THEME PARK 225

TOWER OF SOULS 225
UFO 150

ULTIMATE 225
SOCCER MANAGER 225

WATCH TOWER 195
XP8 195

INCROYABLE

M A I S

LES JOYSTICKS ANALOGIQUES PC

ENFIN COMPATIBLE AMIGA!!!

CH FLIGHTSTICK 240
GRAVIS 195

GRAVIS PRO 295
ADAPTATEUR ANALOGIQUE NECESSAIRE

VOLANT

FREEWHEEL VOLANT-INTERFACE ANALOG.

150 F

AMIGA

A10 TANK KILLER 150
ALL TERRAIN RACING NF 220

BATTLE ISLE 93 VF 190
CANNON FODDER 2 NF 150

CHAMPIONSHIP 220
MANAGER 2 220

CHAOS ENGINE 2 235
CIVILISATION NF 150

COLONISATION 220
DOGFIGHT NF 150

DUNE 2 150
EMPIRE SOCCER VF 220

EXILE 150
LORD OF REALMS 240

MASTER AXE 240
NORD & SUD 240

ODISSEY 220
PINBALL PRELUDE 220

PLAYER MANAGER 2 150
PREMIER MANAGER 3 150

DELUXE 150
PRIMAL RAGE 220

SENSIBLE GOLF 220
SENSIBLE WORLD 195

OF SOCCER 96 195
SETTLERS 220

SEVEN SWORDS MENDOR 200
SIMON THE SORCERER NF 150

SPACE HULK 150
SUPER SKIDMARKS 150

SUPER TENNIS 220
CHAMPIONSHIP 190

SYNDICATE 120
THEME PARK 250

TOTAL FOOTBALL 220
ULTIMATE SOCCER 220

MANAGER 220
ULTIMATE SOCCER 220

MANAGER DATA 90
VETERAN 120

WORLD CLASS RUGBY 95 150
WOLF OF FIFE 190

WORMS 220
ZEEWOLF 2 260

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 - 36 15 JESSICO - 93.84.84.98

EXPEDITION: COLISSIMO FAX 93 84 20 30

TITRES Qte Prix Montant

JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE 1607

JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)

JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

Exp.

VOTRE ORDINATEUR (Configuration Complète): S / Total

Port

Total

NOM PRENOM

N° ET RUE VILLE

TEL : SIGNATURE:

PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F

EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB

EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

PORT LOGICIELS, JEUX 30 F

IMPRIMANTES, CONSOLES 60 F

ORDINATEURS 90 F

scintille. Utiliser les outils sur la caisse et regarder. Ensuite, quitter le bateau et, par les catacombes, on se retrouvera chez les cannibales qui nous mettront une potion anti-fantôme. Le fait de sortir, ramènera alors le joueur automatiquement au village.

Beneath a steel sky (réf : 29-08)



La balle est un fichier de données compressées. Dans le sac, il faut prendre le cadeau (c'est un programme de décompression) et la loupe (programme de décryptage). Décompresser les données Briefing et Rapport en utilisant le cadeau et décrypter ces fichiers en utilisant la loupe. On obtient ainsi deux mots de passe. Merci qui ? Merci super Piou-piou !

Kgb (réf : 30-01)

Lorsque le téléphone sonne, répondre, aller ensuite dans la salle de bains et allumer la lumière. Examiner le néon, puis le papier. Téléphoner à Guzenko au Kgb de Moscou pour qu'il traduise le document. Allumer et éteindre la lumière de la chambre trois fois de suite. Téléphoner au 37452. Sortir de l'hôtel et aller au département 7. Abandonner ses objets dans la rue. Montrer ses papiers au réceptionniste et lui dire qu'on est attendu au département 7 par Kusnetsov. Prendre le laissez-passer et le montrer au garde. Ensuite, lorsqu'on nous demande notre laissez-passer, répondre "Naturellement...". Parler à Kusnetsov puis à Agabekov. Sortir du Kgb et reprendre ses affaires dans la rue. Aller ensuite à Lagoda park pour le rendez-vous de 15 heures. Utiliser le lecteur-enregistreur : appuyer sur record et placer le micro sur le banc. Se cacher derrière l'arbre. Savchenko arrive alors à 14h55 et Roméo à 15h05. Lorsque Savchenko s'en va, reprendre le micro et le suivre. A vous de jouer ! Un grand merci à l'incollable Piou-Piou !

Indiana Jones et le mystère de l'Atlantide (Réf.30-02)

Il faut visiter toutes les chambres jusqu'à observer un dessin étrange, représentant la tête, les cornes et la queue d'un taureau. Au milieu des ruines, il y a une immense

parure de cornes. De même, deux pierres ont l'une la forme d'une tête, l'autre la forme d'une queue. Il faut, en s'inspirant du dessin, poser la lunette sur la statue en forme de tête et viser l'une des cornes, puis l'autre corne. Cela désigne un point sur le sol. Creuse à l'aide du bâton et tu trouveras la Pierre de Lune. Reviens alors là où tu es apparu lors de ton arrivée en Crète. Sur le sol, un nouveau mécanisme t'invite à utiliser tes deux disques de pierre. Étudie ici le livre de Platon et le passage s'ouvre. Bon courage. Merci à Yoyo de Rouen.

Crôisière pour un cadavre (Réf.30-03)

8h00 : bureau de Nicklos. Prendre morceau de papier. Défroisser morceau de papier. Lire morceau de papier.
8h10 : aller au bar. Montrer le morceau de papier au barman.
8h20 : lire le missel. Prendre la lettre. Lire la lettre. Aller au fumoir. Parler à Tom "la mort de Nicklos". Aller dans la chambre du père Fabiani. Tirer la valise. Ouvrir la valise.
8h40 : fermer la valise. Pousser la valise. Aller sur le pont supérieur. Parler à Suzanne "la mort de Nicklos".
8h50 : aller chez Daphnée (ne pas frapper). Parler à Julio "Suzanne".
9h00 : aller à la salle à manger. Parler à Fabiani "Internement de Suzanne". Poser un maximum de questions.
9h10 : aller au fumoir.
9h20 : prendre le papier. Lire le papier. Aller au bar. Parler à Suzanne Julio. Parler à Suzanne "automobile de Julio". Parler à Suzanne "lettres de Fabiani".
9h30 : aller dans la cabine de Tom. Parler à Tom "la famille de Julio". Parler à Tom "la valise de Fabiani". Parler à Tom "Suzanne".
9h40 : aller dans la cabine de Julio. Parler à Julio. Parler à Julio "l'amitié Suzanne - Fabiani". Parler à Julio "l'invitation de Suzanne". Parler à Julio "Tom".
9h50 : aller dans la salle à manger. Parler au père Fabiani "liens Nicklos-Suzanne".
10h00 : aller dans la cabine de Raoul. Prendre clé.
10h10 : aller dans le bureau de Nicklos. Introduire clé dans serrure du secrétaire. Ouvrir écran. Examiner fermoir.
10h20 : prendre lettre de remerciements.
10h30 : aller dans la salle à manger. Ouvrir tiroir. Prendre cartons d'invitations.
10h40 : lire lettre de remerciements. Lire cartons d'invitation. Aller devant la cabine du père Fabiani. Aller devant la cabine de Rebecca.
10h50 : aller au bar. Parler à Suzanne "liens Rebecca - Tom". Parler à Suzanne

"les cartes d'invitation". Aller dans la cabine du père Fabiani. Parler à Fabiani "lettre de remerciements".

11h00 : aller dans la cabine de Julio. Parler à Julio "la restauration du clocher". Aller dans la cabine d'Hector. Parler à Hector "mariage Tom - Rose". Parler à Hector "la kermesse de Fabiani". Parler à Hector le dévouement d'Hector". Aller dans le hall arrière. Parler à Désiré "liaison Tom - Rebecca".

11h20 : aller au bar. Parler à Suzanne "les affaires de Tom". Aller dans la lingerie. Fouiller le bac (en bas à gauche). Ouvrir pendentif. Examiner pendentif.

11h30 : aller dans le hall arrière. Parler à Désiré "le pendentif".

11h40 : aller dans la cabine de Suzanne. Ouvrir placard. Fouiller vanity. Prendre lettre.

11h50 : lire ordonnance. Aller au bar. Prendre verre. Prendre bouteille de whisky.

12h00 : aller au pont supérieur. Parler à Suzanne. Servir un verre à Suzanne.

12h10 : parler à Suzanne "ordonnance".

12h20 : aller dans la cabine d'Hector. Parler à Hector "la maladie d'Aglaé". Parler à Hector "l'hébergement chez Nicklos".

Aller sur le pont supérieur. Parler à Suzanne "la mort d'Aglaé". Aller dans la cabine de Fabiani. Parler à Fabiani "le testament d'Aglaé". Parler à Fabiani "le fils d'Aglaé". Parler à Fabiani "le fils d'Aglaé".

12h30 : aller devant la cabine de Rebecca. Regarder à travers le hublot.

12h40 : aller dans la cabine de Daphnée. Ouvrir armoire. Fouiller pile de linge.

12h50 : aller sur le pont supérieur. Parler à Rose "le rendez-vous au bar". Aller dans la cabine de Daphnée. Parler à Daphnée "Rose". Parler à Daphnée "l'héritage de Désiré". Aller dans la cabine de Rebecca. Parler à Rebecca "liens Daphnée - Rebecca". Parler à Rebecca "fiançailles Daphnée Julio".

13h00 : aller dans la cabine de Fabiani. Ouvrir porte de l'armoire (2^e porte). Prendre montre à gousset.

13h10 : aller sur le pont principal babord. Parler à Julio "montre à gousset".

13h20 : aller dans la lingerie. Fouiller pot. Aller dans le bureau de Nicklos. Parler à Hector "la partie de poker". Parler à Hector "la mère de Daphnée". Parler à Hector "3 Mercedes". Aller dans la cabine de Daphnée. Parler à Daphnée Rebecca.

13h30 : aller dans la salle à manger. Parler à Fabiani "relations Tom - Rose". Aller dans le bar. Parler à Suzanne "Rose". Parler dans la salle à manger. Parler à Fabiani "le chagrin de Rose".

13h40 : aller dans la cabine de Daphnée.

Parler à Daphnée "le mariage Tom - Rose". Aller au bar. Parler à Suzanne "l'enfant de Rose".

13h50 : parler avec Hector. Aller sur le pont supérieur. Fouiller le sac.

14h00 : aller dans la cabine de Tom. Ouvrir armoire. Fouiller draps.

14h20 : lire lettre. Aller sur le pont supérieur. Lancer bouée.

14h40 : parler à Suzanne.

15h00 : aller dans la cabine de Suzanne.

15h10 : ouvrir boîte à musique. Examiner boîte à musique. Introduire petite clé. Bloquer ballerine. Tourner petite clé. Prendre lettre.

15h20-15h30 : lire feuille de papier. Aller au bar.

15h40 : prendre sac de Daphnée.

15h50 : aller dans la cabine de Daphnée. Parler à Daphnée "le testament d'Aglaé".

16h00 : aller devant la cabine de Rebecca. Aller dans la cabine de Rebecca. Aller devant la cabine de Daphnée. Aller dans la cabine de Daphnée. Aller devant la cabine de Raoul. Aller devant la cabine de Rose. Aller dans la cabine de Rose. Aller devant la cabine de Fabiani. Aller dans la cabine de Fabiani.

16h10 : aller dans la cuisine. Prendre l'ouvre-boîte. Ouvrir la trappe. Prendre pied de biche. Utiliser pied de biche sur la latte en bois près de l'ascenseur. Prendre bobine de film. Utiliser ouvre-boîte sur boîte.

16h20 : aller dans la cabine de Raoul. Examiner le mot d'Hector.

16h30 : aller dans la cabine d'Hector.

16h40 : aller dans la cuisine. Prendre l'ouvre-boîte. Ouvrir la trappe. Prendre pied de biche. Utiliser pied de biche sur la latte en bois près de l'ascenseur. Prendre bobine de film. Utiliser ouvre-boîte sur boîte.

16h50 : aller dans la salle des machines. Prendre le tournevis.

17h00 : aller dans le fumoir. Sortir le projecteur. Examiner le projecteur. Mettre bobine sur le projecteur. Utiliser le tournevis sur les vis. Actionner l'interrupteur. Utiliser le tournevis sur les vis. Actionner l'interrupteur.

17h10 : aller dans le hall arrière.

17h20 : aller dans la cabine de Suzanne. Examiner le corps de Suzanne.

17h30 : aller dans la cabine du capitaine. Prendre les livres techniques du Karaboudjian.

17h40 : aller dans le bureau de Nicklos. Examiner la bibliothèque. Poser le livre des techniques du Karaboudjian. Déplacer les livres pour obtenir le mot Incal (n'utiliser que les emplacements occupés par les bandes).

17h50 : entrer dans le passage secret. Tuer le mafioso.

18h00 : fouiller le mafioso.

18h10 : prendre la marionnette.

18h20 : aller dans le fumoir. Montrer la marionnette à Daphnée.

Les horaires sont très importants. Il ne faut pas hésiter à interroger les personnages plus que de raison, juste pour faire tourner l'horloge et être au bon endroit au bon moment. Merci à Yoyo de Rouen.

Operation stealth (Réf. 30-05)

Avant de passer la porte, il faut actionner le rasoir après l'avoir branché et avant de le mettre dans la poubelle. Un compte à rebours se déclenchera puis une explosion créera une diversion. Merci à Yoyo de Rouen.

Ween (Réf. 30-07)

Il faut prendre l'arc, l'utiliser sur la lettre. Il faut toucher avec la pointe de la flèche les lettres K-R-A-A-L. Les lettres doivent être allumées en manoeuvrant les leviers. Il est important de viser juste ou bien on doit recommencer à actionner tous les leviers. C'est vraiment un bon coup ce Yoyo !

DREAM GAMES

Rue Duwez, 9 - 7500 Tournai - Belgique
Tél/Fax : 19 32 69 22 65 46 (France) - 069/22 65 46 (Belgique)

LE PREMIER CLUB FRANÇAIS D'ÉCHANGES DE JEUX MICRO PAR CORRESPONDANCE VOUS PRÉSENTE SES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS SUR AMIGA :

ALIEN BREED 3D AGA, BREATHLESS AGA, COALA, COLONIZATION VY, DUNGEON MASTER 2 AGA VY, EXILE AGA, EXTREME RACING AGA, FEARS AGA, GLOOM AGA, GUARDIAN AGA, KING'S QUEST VY, LONDS OF THE REALM VY AGA, ODYSSEY, PINBALL PRELUDE, ROADKILL AGA, SENSIBLE GOLF, SENSIBLE WORLD OF SOCCER, SLAM TILT, SPERIS LEGACY AGA, SUPER STREET FIGHTER II TURBO AGA, SUPER TENNIS CHAMPS, UFO VY AGA, VIROCOOP EGA ET AGA, VIRTUAL KARTING AGA, WORMS, ZEEWOLF 2 ET DES LERS SONT : ALIEN BREED 3D 2, CAPITAL PUNISHMENT, CHAOS ENGINE 2, FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN, LIMBO OF THE LOST, STREET RACER, SWITCHWORLD, TFX, TOTAL FOOTBALL, WATCH TOWER, Z.

60 ff/320 fB par échange frais de port compris !!!

POURQUOI ? INSCRIVEZ-VOUS DANS NOTRE CLUB ?

- NOUS AVOZ LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX. (PLUS DE 100 !!!)
- L'EXISTENCE DU CLUB DÉPASSE PLUS DE DEUX ANS
- NOS PRIX : LE TARIF D'ÉCHANGE EST DE 60 ff / 320 fB *** FRAIS DE PORT COMPRIS ***
- NOTRE PERMANENCE TÉLÉPHONIQUE : VOUS POUVEZ NOUS CONTACTER TOUTS LES JOURS DE 10h30 à

Suite au succès de notre promo des 3 derniers mois, nous avons décidé de garder le prix de l'inscription à :
300 ff / 1800 fB

LORSQUE VOUS VOUS INSCRIVEZ, VOUS RECEVEZ LE JEU DE VOTRE CHOIX. ENSUITE, VOUS NOUS LE RENVOYEZ AU BOUT D'UN MOIS MAXIMUM (OU PLUS VITE SI VOUS LE DÉSIREZ) AFIN DE L'ÉCHANGER CONTRE UN AUTRE JEU QUE VOUS AUREZ CHOISI DANS NOTRE LISTE CONSTAMMENT REMISE À JOUR ET COMPRENANT PLUS DE 100 TITRES (C'EST-À-DIRE TOUTS LES MEILLEURS JEUX DE CES 2 DERNIÈRES ANNÉES)

INSCRIVEZ-VOUS VITE EN ÉCRIVANT À :
DREAM GAMES 9 RUE DUWEZ 7500 TOURNAI

DREAM GAMES c'est également la vente en magasin et par correspondance !

ALADDIN A1200 - doc VF	219 f / 1299 fB
ALIEN BREED 3D A1200 - doc VF	259 f / 1499 fB
BANISH A1200 VF	89 f / 499 fB
BREATHLESS (A1200/A4000)	509 f / 1799 fB
BURBAN'S TITX	89 f / 499 fB
CHARTON ROUGE A1200 VF	519 f / 1899 fB
COLONIZATION - Jeu à l'écran en VF - doc vf	279 f / 1599 fB
DUNGEON MASTER 2 AGA - Jeu à l'écran en VF	259 f / 1499 fB
EXTREME RACING (A1200/A4000)	219 f / 1299 fB
FEARS A1200	259 f / 1499 fB
FIFA INTERNATIONAL SOCCER VF	169 f / 999 fB
FORMULE 1 GRAND PRIX	159 f / 799 fB
GLOOM DEUXE (68020 + 2 mo de ram +)	219 f / 1299 fB
HEIMDAHL 2 VF A1200	259 f / 1499 fB
HELP I	209 f / 1199 fB
PINBALL PRELUDE A500 OU A1200	219 f / 1299 fB
PREMIER MANAGER 3	139 f / 799 fB
ROADKILL A1200	159 f / 899 fB
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96 VF	219 f / 1299 fB
SLAM TILT A1200 Doc VF	219 f / 1299 fB
SPERIS LEGACY A1200	259 f / 1399 fB
SUPER STREET FIGHTER II TURBO AGA Doc VF	259 f / 1499 fB
SUPER TENNIS CHAMPS	219 f / 1299 fB
UNIVERSE VF	159 f / 799 fB
VIROCOOP (A1200 : 259 f / 1399 fB)	229 f / 1299 fB

les autres jeux à la vente sont indiqués sur notre catalogue

Pour plus de renseignements, écrivez-nous pour recevoir, gratuitement et sans obligation, la liste complète des jeux du club et du magasin.

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

Nom et Prénom : _____

Adresse : _____

CP : _____ Ville : _____

☐ Je désire recevoir GRATUITEMENT ☐ la liste club ☐ la liste magasin

☐ Je commande le(s) titre(s) suivant(s) :

Titre	Quantité	Prix Unitaire	Total

Frais de port : 1=60 ff / 2=100 ff / 3=120 ff
1=25 ff / 2=30 ff / 3=35 ff

Total Général : _____

Mode de paiement : ☐ Chèque - ☐ Mandat Postal - ☐ Contre Remboursement + 60 ff / 30 ff

Trucs et Astuces n'ont pas dit leur dernier mot

Perdus aux tréfonds de l'espace infini, Trucs et Astuces tombent sur un autochtone sexagénaire à l'oeil glauque et au joystick acéré. Darned, parviendront-ils à décrypter le malfaisant et continuer ainsi leur quête vers l'ultime solution ? Le suspense est à son comble.

Brutal paws of fury



Voici un code inédit pour ce fameux beat'em up de Gametek. En le tapant, vous pourrez jouer avec Dali Llama et Karate Kroc.

HODKUGQPBEE

Pinball fantasies



Pour que la balle ne rentre plus dans le trou, lancer une partie et taper au clavier Digital illusion. Attention, cette manipulation doit se faire AVANT de choisir le nombre de joueurs. Pendant que nous en sommes à parler de 21st century, ne manquez pas notre concours exceptionnel du mois grâce auquel vous pourrez gagner la collection complète des flippers de cet éditeur.

Addams family

Voici tous les codes de ce magnifique jeu d'arcade qui, selon nous, n'a jamais eu tout le succès qu'il méritait (comment ? vous



n'avez pas encore *Adams family* ? Courez l'acheter !). Merci à Valter, un charmant lecteur suisse, pour tous ces codes.

&1Z1D L7SR4
21H1T B9SR7
L1Y9Y B7Z9B
B1S1# BDY2J
LZK9B LLJ9#
L	F BGY1F
L9KRZ BLH1S
LG#9P

Breathless



C'est clair, le meilleur jeu d'action 3D sur Amiga déchaîne les passions. Voici encore quatre nouveaux codes pour les accros du massacre high-tech.

2^e monde : 8JVSSPIMM1JSEP D ou 8CMCW9DKMAHSG1D
3^e monde : 18JCKPWVWK9HS8PT
4^e monde : 18WRMRQAK4ORQ8SD

Turrican 3

Soyons fous ! Voici trois codes très, très utiles pour arriver au terme de ce jeu particulièrement animé. Ces codes sont à taper durant le jeu.

ETERNITY, pour avoir de l'énergie infinie.
BEAMMUP, pour changer de niveau.

DESTRUCT, pour avoir des cartouches infinies avec une arme spéciale.

Encore merci à David de Dijon pour toutes ces astuces.

Desert strike

Tiens, ça faisait longtemps que nous ne vous avions plus parlé de ce shoot'em up en 3D isométrique. Voici une injustice de réparée !

Vies infinies : Hard case

Ecran final : FWYCNEI

Niveau 2 : LQOMQRS

Niveau 3 : KLOJTOB

Et pour finir, en tapant BOQAEZ vous aurez la double opportunité de jouer avec 10 vies et d'obtenir de nouvelles armes en appuyant sur F10. Merci à Dave de Dunkerque.

Deluxe galaga



Voici de super astuces pour les versions 2.6c et 2.5 de *Deluxe galaga*. Avant toute modification du jeu, nous vous conseillons de faire une copie de sauvegarde du programme principal (*Galaga* ou *Galaga.AGA*).

Pour changer le prix des armes, il faut éditer le fichier *Galaga.AGA* (attention, si ce fichier est compacté, il faut impérativement le décompacter avant de faire ce qui suit) et aller à l'adresse 000029E0 (ou bloc 335). Le prix des armes et autres bonus se suivent tous à partir du mot 0B88 jusqu'au mot 0032. Il suffit de changer 0B88 par 0001 pour acheter le War I Plasma à 1 crédit au lieu de 3000 et 07D0 par 0001 pour que le prix du Laser beam fasse de même. Dans la version 2.5, l'adresse de départ est 0002BA00 (ou bloc 349) et dans la version 2.7, l'adresse est 00013800 (ou bloc 156). Merci à Benjamin de Valence pour ces bidouilles.

N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces à Dream, Astuces, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris

Bédé Dream/Yann Serra



Le coeur à droite

(Jérôme K. Jérôme Bloche T11)
par Dodier

C'est en cherchant l'inspiration pour l'écriture de son roman policier que Jérôme recueille un clochard recroquevillé sur les marches d'un escalier enneigé. Quelle n'est pas sa surprise lorsqu'il constate que le drôle en question est justement un excellent auteur de polar. Mais notre héros ne sait pas encore dans quelle mouise il a mis les pieds. Un album tout en ombres et certainement l'un des plus osés.



Consécration

(Akira T14)

Par Katsuhiko Otomo

Comment ? Encore un nouvel album d'Akira ? Contrairement à ce que prétendait la rumeur publique, ce quatorzième tome n'est pas du tout une seconde fin mais bel et bien un recueil des meilleures illustrations de la série, en général inédites. Indispensable au collectionneur, *Consécration* dévoile tout de même un petit peu le fan. La mise en page sommaire met peu en valeur les oeuvres du maître des mangas.

Music Dream/Rod



Ian McNabb

Merseybeast

Island

Le discret Ian McNabb, ex-chanteur-auteur-guitariste de Icicle Works en est à son troisième album solo. Enregistré avec une nouvelle formation de musiciens appelée Afterlife, l'ombre de Crazy Horse (groupe qui s'est fait remarquer auprès de Neil Young et avec qui il interpréta une bonne partie de son précédent opus) continue de planer. *Merseybeast* est sans aucun doute l'album le plus abouti de Ian McNabb à ce jour, il y fait preuve d'un don exceptionnel pour camper un rock à la fois entraînant et mystique. Ayant déjoué les pièges rencontrés sur *Head like a rock*, Ian McNabb a su entourer son petit dernier d'une aura évanescence qui lui procure un charme intemporel.

POP-ROCK

Linda Perry

In flight

MCA/Interscope



Après le succès planétaire de 4 non blondes, Lynda Perry revient en solo avec un premier album au calme trompeur. Ayant troqué son rôle de chapeau pour une montgolfière, elle nous emmène en voyage avec une douzaine de balades mélancoliques terriblement attachantes que sa voix puissante vient appuyer d'une intensité rarement atteinte !

JAZZ

Sinti (featuring Jimmy Rosenberg)

Sony music jazz



A 16 ans, ce guitariste manouche, fan de Django Reinhardt, a déjà la virtuosité d'un musicien aguerri. Il vient de sortir un album surprenant par toute l'énergie et la chaleur qu'il fait passer dans sa musique. Avec des débuts si prometteurs, il est vraisemblable qu'il propagera longtemps la culture et l'héritage de Django.

POP-ROCK

Sophie Zelmani

Columbia/Sony music



Un vent d'Amérique soufflé sur la Suède, promenant sur le pays des légendes sa culture country rock. A 24 ans, la charmante Sophie Zelmani compose une pop simple à la guitare acoustique où viennent se poser des violons, des cuivres ou de l'harmonica, trouvant son originalité dans des mélodies accrocheuses tout en finesse, laissez le charme agir.

DUB

Rockers hi fi

Music Is immortal

Down beat/WEA



Outre les morceaux originaux, ce disque regroupe des remixes d'artistes avec qui les Rockers hi fi ont travaillé ces deux dernières années. Rythme lancinant, gros son de basse et petites mélodies synthétiques sont la signature de ses ambassadeurs du dub, ce croisement entre le reggae et la techno. Attention, cette musique provoque une dépendance grave...

ROCK

Ultra orange

Barclay



Cette année sera marquée par l'explosion de la scène rock française avec des groupes tel que Mud, les Voodoo, Marousse, La chair... Ultra orange se place comme un leader du mélange technorock. Ces trippeurs psychédéliques viennent de sortir un mini album de quatre titres cosmiques, juste de quoi mettre l'eau à la bouche en attendant la suite.

ROCK

Super furry animals

Fuzzy logic

Small/Creation



Les Super furry animals ont révisé leurs classiques, car dans la série clone, ils n'ont rien à redouter. Ces cinq gallois de Cardiff inondent leurs pop-rock de guitares saturées et de sons techno, histoire de désorienter un peu plus l'auditeur. Difficile à cerner, ce groupe n'en reste pas moins bourré de talent et d'une once de folie qui fait la différence.

Ciné Dream/Mister B.

Delphine : 1 Yvan : 0 de Dominique Farrugia

Français (1h31), avec Dominique Farrugia, Julie Gayet, Serge Hazanavicius, Alain Chabat, Chantal Lauby.



Le film de la Nul.

Et zéro pointé pour Dominique Farrugia, dont on sait maintenant que, s'il a une bonne bouille rigolote, il est tout sauf un metteur en scène. D'accord, on sourit une ou deux fois à ces scènes de la vie conjugale, commentées comme un match sportif par Thierry Roland et Jean-Michel Larqué. Surtout grâce à Alain Chabat, qui n'a qu'à apparaître pour être drôle. Mais une bonne idée de départ ne fait pas un film et le scénario est bien pauvre. Une pirouette par-ci, un bon mot par-là, très "caca boudin", en général. Allez, on remonte la note à 0,5, si Farrugia promet de se borner, désormais, à rester comédien...

Trainspotting de Danny Boyle

Anglais (1h33), avec Ewan McGregor, Robert Carlyle, Kelly Macdonald, Ewen Bremner.

Même producteur, même réalisateur, même comédien : avec *Trainspotting*, l'équipe de *Petits meurtres entre amis* casse à nouveau la baraque dans le box-office anglais. Malgré le chant des sirènes américaines, qui lui proposaient un aller simple pour Hollywood, Danny Boyle a préféré rester dans son Ecosse natale. Il s'est emballé pour un roman culte d'Irvine Welsh, sur la dérive des junkies d'Edimbourg, dans les années 80. Ni incitatif (ce qui serait criminel), ni moralisateur (ce serait insupportable),

Trainspotting est d'abord un constat sur la désespérance crasse d'une ville du nord de l'Ecosse. D'accord : si les jeunes se shootent, c'est parce que c'est bon et ils le disent à plusieurs reprises. Mais c'est avant tout pour échapper au conformisme étouffant qui les entoure. Et on ne peut pas dire qu'ils nous donnent envie de les imiter ! Surdoué de la caméra, Danny Boyle les filme avec une énergie rare. Au réalisme de certaines scènes répondent quelques séquences proprement "hallucinantes", que l'on est pas prêt d'oublier. Et le cauchemar de Mark, dans les chiottes les plus sales de toute l'Ecosse est plus parlant que tous les discours : oui, "la drogue c'est vraiment de la merde".



Petite photo entre amis.

Meurtre en suspens de John Badham

Américain (1h39), avec Johnny Depp, Christopher Walken, Marscha Mason, Charles S. Dutton.

Vous aimez les défis impossibles et les scénarios torus ? Vous adorerez *Meurtre en suspens*. Ecoutez plutôt : Gene, un modeste comptable au look studieux sort de la gare de Los Angeles, sa petite fille à la main. Il est aussitôt abordé par un couple de faux flics - "Mr Smith et Mme Jones" - qui kidnappent la gamine et obligent Gene à remplir un contrat s'il veut la revoir vivante. Gene a une

heure trente pour assassiner une femme gouverneur, en pleine campagne électorale, qui va prononcer un discours dans le hall de l'hôtel voisin... Comment fera-t-il pour alerter sa victime, sachant que "Monsieur Smith" ne le quitte pas d'une semelle et que, en plus, tout l'entourage de la femme gouverneur - mari inclus - est complice des terroristes ? Plus le film avance, plus les mâchoires du piège se resserrent sur le faux coupable (Johnny Depp, excellent). Rythme soutenu, unité de lieu, temps réel : en vieux routier du ciné musclé (*Tonnerre de feu*, *Wargames*) John Badham signe le thriller de l'été.



Les yeux sans visage (B. Brazil '73)

Par Vance et Greg

Bruno Brazil a de toute évidence des ennemis féroce ment résolus à éliminer un à les membres de son équipe de mercenaires, le commando Caiman. En l'occurrence, il s'agit cette fois-ci d'une paire d'yeux énigmatique douée pour commander aux esprits. Un album qui respire toute la fraîcheur des romans d'espionnage de la fin des sixties, même si Vance n'avait pas encore confirmé son talent.



Renaissance (Pacush blues T9)

Par P'tit Luc

Dans un monde ravagé par la guerre, deux survivants stériles se demandent comment féconder une nouvelle tribu. L'idée de ressusciter les morts germe alors dans leur cerveau malade. Bien que le graphisme de ce dernier album de P'tit Luc soit exceptionnellement dépourvu, il s'agit pourtant là de l'un des meilleurs volumes de la série des *Rats*. Moins philosophique et délicieusement plus critique. Très bon.



Un super thriller !

Comme chaque année, l'été est un moment propice pour voyager et visiter des démo-parties. Consultez notre agenda, cela vous donnera peut-être des idées. En attendant, voici pour vous rafraîchir les deux meilleures démos de la Icing '96, ainsi que deux nouveautés françaises en exclusivité.

The tribe



Code : Tabasco et Explorer

Musique : Coma

Graphisme : Nude et Ant

Voici la démo gagnante de la Icing '96. C'est la deuxième grande production du groupe 3 Little elks, après la *Passengers* qui était arrivée à la troisième place à The party 95. Au lancement de la démo, une fenêtre s'ouvre sur votre écran Workbench et vous propose soit de lire les crédits de cette démo, soit de voir une petite animation en 2D (très marrante), ou bien encore de lancer la démo, en mode Lores ou Hires. Bien entendu, en mode Lores, la démo est plus rapide, mais les détails sont moins fins. C'est à vous de voir... Il y a finalement peu d'effets dans cette production, mais ils sont vraiment très réussis, visuellement parlant. La démo commence par une cérémonie parmi des indigènes, puis vous voilà dans un joli tunnel mouvant. Ensuite, votre lampe de poche éclaire les parois d'une caverne, où vous découvrez, avec un effet de bump, des gravures "originales". Pour finir, un gros visage est ombragé en Gouraud, et nous retrouvons voir nos indigènes pour les crédits. Démo pour machines Aga, disque dur (1,2 Mo) et mémoire Fast obligatoires.

Glow



Code : Offo et Equalizer

Musique : Azazel et Supernao

Graphisme : Rodney, Louie, Facet et Tudor

Passés de doute, Tbl est bien le groupe le plus actif actuellement sur la scène Amiga. Partout où ils vont, ils ne peuvent pas s'empêcher de présenter une démo. Celle-ci est arrivée deuxième lors de la Icing '96, une démo-party qui s'est déroulée fin mai en Suède. Cette démo paraît moins complète que leur précédente, *Tint*, mais il y a tout de même quelques idées originales à retenir. Au début de la

démo, une séquence animée avec un vaisseau est entrecoupée par les noms des créateurs de cette démo. Beaucoup de jeux de lumière dans cette production : un gros objet en 3D contient à l'intérieur, des sources lumineuses, puis une fleur éjecte de grosses boules de lumière, ou bien encore un tunnel et un torus qui sont eux aussi éclairés de l'intérieur... Quelques autres effets, en vrac : du bump sur une image



Une démo dans l'espace !

déformée, du Phong avec transparence, des séquences superposées (un peu comme dans la *Breath taker* de Virtual dreams).

Démo pour machines Aga, disque dur (2,8 Mo) et mémoire Fast obligatoires, carte accélératrice recommandée.

Jade



Jade, une démo haute en couleurs.

Code : Ninja/Scoopex

Musique : Clawz/Bomb software, Cash et

Mindfuck/Mentasm

Graphisme : Geist/Intense

Pixel studio n'est pas un nouveau groupe français, mais plutôt un nom créé à l'occasion de ce slide-show, réalisé par des membres de divers groupes. Geist nous propose ici 14 de ses dernières réalisations, inédites pour la plupart. Le slide-show commence par les crédits, sur un fond de tourbillon, un peu dans le style de la démo *Vision* d'Oxygène, puis tous les graphes se suivent un à un avec des fonds enchaînés. A la fin, un menu vous propose de revoir ceux que vous désirez, ou bien de lire un petit texte concernant cette production. Les musiques créent une ambiance en parfaite harmonie avec l'ensemble de ce slide-show.

Pour machines Aga, disque dur (1 Mo) obligatoire.

Les Bourricots



Code : N.C.
Musique : (Silmarils)
Graphisme : N.C.

Les étudiants étant les principaux bénéficiaires d'accès gratuits au réseau Internet, depuis leurs universités, et les démomakers étant principalement des étudiants, la scène se développe tout naturellement de plus en plus sur le Réseau.

Les archives mondiales de fichiers, comme *Aminet*, proposent toutes les productions de la scène, anciennes ou récentes, et ce de plus en plus rapidement. Un forum, ou "newsgroup", est entièrement dédié à la scène, et il y en aura peut-être un second très prochainement. Son nom est *alt.sys.amiga.demos* et vous pourrez y discuter des dernières productions sorties, des démo-parties à venir et de plein d'autres choses encore avec les acteurs directs de la scène (certains sont même très renommés dans le milieu). Mais surtout, un nombre croissant de groupes de démomakers ont une présence sur le Web, où ils proposent toutes sortes d'informations sur le groupe et ses membres, leurs productions et divers liens sur d'autres pages. Nous avons donc lancé notre navigateur Web préféré et avons surfé sur ces pages démoniaques. Voici ce que nous avons pu voir lors de ce voyage inter-serveurs. Ces adresses Internet étaient valides début juin, nous espérons qu'elles le seront encore à la parution du magazine...

RAW Online

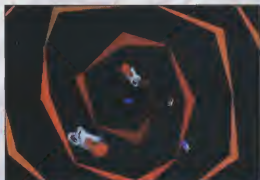


Tu fais ton Raw ?

Cette démo du groupe Drifters n'est pas du tout dans la lignée des démos actuelles, mais son but n'est

pas non plus de remporter une démo-party. Non, cette démo est dirigée contre deux personnes de la scène : Vodka/Saturne et Zone/Psykrotop. La raison, seuls les membres de Drifters la connaissent... Ne cherchez pas ici un quelconque effet de programmation, il n'y en a pas. Juste des animations et des images digitalisées, sur un fond de samples eux aussi digitalisés. Ce n'était peut-être pas le but recherché de cette démo, mais

nous, elle nous a fait beaucoup rire. **Démo pour machines Aga en un fichier exécutable (650 Ko).**



Kif, kif, bourricot !

(http://www.xs4all.nl/~blahh/RAW_Main.html)

Certainement l'un des sites les plus complets à propos de la scène Amiga. Très travaillé au niveau des graphismes, I-Go/The black lotus, le créateur de ce site Web, nous propose certaines choses que l'on ne retrouve nulle part ailleurs : on peut y consulter, en direct, les trois derniers numéros du magazine *Amiga row*. Par ailleurs, vous retrouverez toutes les infos et les résultats des démo-parties passées et à venir, une base de données très complète sur les démomakers présents sur Internet, ainsi que les images les plus célèbres des meilleurs graphistes.

Age Online (<http://www.dtek.chalmers.se/~d3mikael/rage/>)



La rage de vivre... sur Internet.

Comme la plupart des groupes, Rage nous propose tout d'abord de télécharger leurs démos ou bien de lire les dernières infos sur le groupe et ses membres. A ne pas manquer : vous pourrez aussi récupérer l'animation originale que l'on retrouve en introduction de leur démo *Rabies*, ici au format Mpeg, ou bien des photos de quelques membres prises pendant certaines démo-parties.

Cncd Institute
(<http://www.lwn.fi/cncd/>)

Sur ce site finlandais créé par PrimeP, vous pourrez trouver bien sûr des infos sur Cncd et plus particulièrement sur leur premier CD édité par Trsi recordz, une jeune boîte autri-

chienne, mais aussi des dessins numérisés réalisés par Dean. Certaines pages sont encore en finlandais, mais cela devrait être mis à jour assez rapidement.



Cncd, le site finlandais.

Les Shadocks Online

(<http://www.eslee.fr/~kohlerc/Amiga.gate.html>)

Pour finir ce tour du monde, faisons une petite halte sur ce site français mis en place par Oriens. Outre les habituelles infos sur le groupe en lui-même, vous pourrez feuilleter les deux numéros de leur magazine *Amigalem* votre au contenu très riche et très intéressant.

Virtual dreams pages
(<http://vdreams.icon.fi>)

Un site au design très travaillé, avec énormément de graphismes, dans le style de leur démo *Faktory* sortie en décembre dernier. Il y a finalement assez peu de pages, juste une interview de Dr. Skull et deux animations au format Mpeg, mais il est extrêmement agréable à visiter.



Le design s'expose sur Internet.

Séquence "grands classiques"

Retour sur les grands classiques pour une fois... Ou plutôt sur les grands réalisateurs et producteurs, avec *L'étalon noir* de Francis Ford Coppola, *Raging bull* de Martin Scorsese, et *Annie Hall* de Woody Allen. Vive la culture sur CD !

(1977, 92 MIN., VF)

Annie Hall



On commence par un film à quatre oscars (meilleur film, meilleure actrice, meilleure réalisation, et meilleur scénario), réalisé par le grand et le talentueux Woody Allen. Femme charmante, Annie Hall (Diane Keaton) manque totalement de confiance en elle, et rêve de devenir chanteuse. Sa rencontre avec Alvy Singer (Woody Allen) est un véritable coup



Annie all this time...

de foudre, et le début d'une histoire d'amour mouvementée et étonnante... Le succès phénoménal du film est lié au talent dont font preuve les deux acteurs, mais également aux redoutables qualités d'observateur de Woody Allen, et qui nous dévoile ici toute sa sensibilité. *Annie Hall* fait partie des incontournables et vous aurez plaisir à le voir, et à le revoir...

(1980, 121 MIN., NB, VF)

Raging bull



Autre film à oscar, *Raging bull* nous ramène dans l'Amérique des années 40 : la guerre qui monopolise l'actualité, la mafia... et les combats de boxe truqués. Le très talentueux Robert de Niro est excellent dans le rôle de Jake La Motta (dit Raging bull), un boxeur qui décide de se battre jusqu'au bout pour devenir le nouveau champion du monde face à Marcel Cerdan et S.R. Robinson. Avec d'autres films comme *Taxi driver* et *Les affranchis*, Martin Scorsese réussit là un



Robert de Niro, alias Raging Bull.

autre tour de force, en nous faisant découvrir le monde de la boxe, et en dévoilant un autre visage de l'Amérique. 123 minutes de bonheur pur, pendant lesquelles vous allez vibrer, et trembler, pour un homme hors du commun...

(1979, 114 MIN., VF)

L'étalon noir



Sauvé d'un naufrage par un magnifique étalon à la robe noire comme l'ébène, le jeune Alec Ramsey se lie d'amitié pour son sauveteur. Après avoir été rapatriés en Amérique, nos deux amis rencontrent un vieux dresseur de chevaux, et c'est ainsi qu'ils débütent sur les champs de course. Leur succès va bien entendu rapidement leur attirer des ennus, qu'ils surmonteront non sans péripéties. Tiré du roman de Walter Farley, produit par Francis Ford Coppola, et réalisé par Carroll Ballard, *L'étalon noir* est un film d'action, d'aventure, et surtout d'amitié qui plaira aussi bien aux grands qu'aux petits.



PATRICK

Mod\$ paradise #1

Nés sur Amiga, les modules Soundtracker sont exploitables sur quasiment la totalité des autres plates-formes : le Pc, le Mac, le St, les stations Unix... ont tous au moins un "player" de modules Soundtracker. Remarquez, l'expression "module Soundtracker" est peut-être un peu désuète, tant il est vrai que si ce logiciel fut le premier du genre, il est aujourd'hui largement dépassé par d'autres séquenceurs, plus agréables et performants. N'empêche, il a créé un phénomène auquel il a donné son nom, respectons donc au moins ça.

Le CD *Mod\$ paradise #1* est donc une compilation de modules Soundtracker, réalisée par un gentil lecteur de Dream, tout seul dans son coin. 600 Mo de modules compactés en Xpk (il y en a pour tous les goûts), 10 Mo d'échantillons non com-



On ira tous au paradis...



Le player SmartPlay.

pressés (donc directement exploitables) ainsi que plusieurs players (*Smartplay*, *Eagle player*, *Delitracker*...) sont au menu. Les modules sont classés par auteurs, ce qui n'est pas forcément une bête idée, mais un classement par genre (rock, hard, techno...) aurait peut-être été plus approprié. *Mod\$ paradise #1* n'est pas encore distribué dans le commerce, car pas tout à fait terminé. Une couverture en couleurs est presque achevée, et quelques modifications doivent encore être apportées. Son auteur, Patrick, cherche actuellement un distributeur, et espère pouvoir le vendre au prix d'un CD audio, soit environ 130 francs. Si l'aventure vous intéresse, contactez-nous à Dream, nous vous mettrons en relation avec Patrick.

Note : ★★★★★

Thème :

• Des modules, rien que des modules... et quelques players.

EPIC MARKETING

Nothing but Tetris

Tetris est certainement le jeu le plus célèbre au monde. Il a inspiré énormément de clones sur toutes les machines, qu'Epic marketing a cru bon de regrouper sur un seul CD, baptisé, donc, "rien d'autre que Tetris".

Bon, franchement, il y a à boire et à manger, là-dedans. Certaines versions sont carrément excellentes, notamment celles qui essaient de se distinguer du jeu original par le truchement de briques bizarroïdes ou de missions à remplir. D'autres sont plus... excrémentales et ne font pas réellement avancer le schmilblick. A noter que *Nothing but Tetris* n'est pas exclusivement dédié à l'Amiga, mais contient également des variations pour Dos et Windows du génial casse-tête.

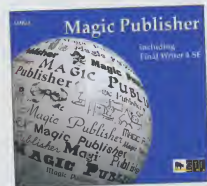
Note : ★★★★★

Thème :

• Collection de clones de Tetris pour Amiga et Pc.

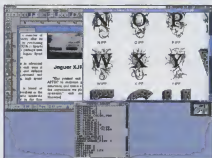
GTI

Magic publisher

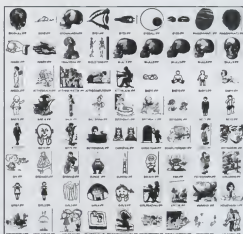


Attention, mastodonte en vue ! *Magic publisher* est une énorme compilation sur quatre CD (oui, quatre !) de polices de caractères, de cliparts et de pilotes d'imprimantes, destinée à ceux qui souhaitent réaliser des documents professionnels en Pao ou avec un traitement de texte. Plus de 10 000 polices sont présentes, dans tous les formats utilisables sur Amiga : bitmap, bien sûr, mais aussi Color fonts, Compugraphics intelli-

fonts, Postscript type 1, Truetype... Il y en a pour tous les goûts et dans tous les styles, et un livret de plus de 100 pages permet de s'y retrouver (relativement) facilement dans cette profusion de polices et de symboles. Et ce n'est pas tout : les deux meilleurs traitements de textes de l'Amiga, j'ai nommé *Final writer* et *Wordworth*, sont également fournis, tous deux dans leur version 4 "special edition" (des versions allégées en fonctionnalités, mais parfaitement utilisables) ! Et on continue la série : l'installation complète de *PasTex* (plus de 300 Mo) est présente, avec toutes



Mais où est la police !



Viens faire un tour dans mes cliparts.

ses polices. Et s'il vous en faut plus, *Fontmachine*, un excellent éditeur de polices, devrait suffire à calmer votre faim...

Note : ★★★★★

Thème :

• Des polices de caractères et des cliparts pour la Pao, le traitement de textes et la vidéo. *Final writer 4 SE* et *Wordworth 4 SE* en prime !

NUIT DE CHINE, NUIT CALINE...

Piles'o'tiles

Shangai, vous connaissez ? C'est une très jolie ville, paraît-il, mais je n'ai jamais été vérifier par moi-même. En revanche(), Shangai, le jeu, ça, je connais, merci. Dans le genre "j'me prends la tête et j'aime ça", on ne fait pas mieux. Mais voyez plutôt...*

Les chinois doivent être un peu masos, quelque part... Bon, bien sûr, on leur doit certaines des plus belles inventions de l'humanité : la poudre (et par extension, le feu d'artifice du quatorze juillet et le bal des pompiers) ; les spaghettis (que Marco Polo n'a fait que ramener

en Italie, tout le monde sait que c'est le vieux bonze Pan-Zahni qui a inventé les pâtes) ; l'étudiant anti-char ; et quelques autres raffinements subtils, comme les chaussures trop petites pour empêcher que les pieds des enfants ne grandissent... Mais bon, on ne me fera pas croire pas qu'un peuple capable de manger toute l'année avec des baguettes sans mettre un grain de riz à côté du bol, est un peuple sain.

Oh, la belle paire

Or donc, le jeu de *Shangai*. On l'aura compris, il s'agit d'un jeu d'origine chinoise, dont le but plus est des plus simples : dans un tableau composé de 80 à 260 briques, éliminer toutes les paires de briques identiques, sachant qu'il y a exactement quatre occurrences de chaque brique dans le tableau. Ainsi, dans un tableau de 80 briques, on en compte seulement 20 différentes, chacune étant présente en quatre exemplaires. Cela pourrait paraître simple à priori, mais les choses se compliquent légèrement lorsque l'on sait qu'une brique ne peut être retirée du tableau que si elle est libre, c'est-à-dire, si et seulement si, l'un de ses côtés droit ou gauche, ou les deux, n'est pas directement en contact avec une autre brique (relisez les deux phrases précédentes à haute voix et rapidement pour être sûr de bien les assimiler).

Le tableau étant composé de plusieurs

"étages", on comprend rapidement la technique à suivre pour y parvenir : dégrossir les étages supérieurs, en faisant attention à ne pas "bloquer" des briques dans les étages inférieurs. Bref, c'est un véritable casse-tête, chinois de surcroît, qui a depuis longtemps inspiré les programmeurs de tous poils. Plusieurs versions de *Shangai* ont déjà vu le jour sur Amiga, mais *Tiles'o'tiles* est certainement l'une des mieux réalisées qu'il m'ait été donné de voir, toutes plates-formes confondues.

Oh, la belle figure

Une difficulté supplémentaire est ajoutée par la forme initiale du tableau de jeu : il est beaucoup plus facile de terminer un tableau disposé en forme de S, qu'un tableau ressemblant plus ou moins vaguement à une bouse de vache normande...

Tiles'o'tiles propose justement 42 agencements différents, dont 13 seulement dans sa version shareware, les 29 restants n'étant, donc, disponibles qu'avec la version enregistrée.

Le jeu est entièrement commandé à la souris. Pour éliminer une paire de briques, il suffit de cliquer sur la première puis sur la seconde, et hop !, elles disparaissent comme par enchantement. Une petite aide très appréciable est présente, qui permet de vérifier immédiatement si une brique est disponible ou pas : quand la flèche de la souris se transforme en croix, c'est qu'il n'y a aucune possibilité de jouer.

Réalisation

Écrit en Amos, *Tiles'o'tiles* est un jeu très agréable à pratiquer. La musique de présentation est animée sans être agressive, et des petits bruits bien choisis accompagnent chaque action du joueur. On notera également une très bonne réalisation graphique, qui ne fait qu'ajouter à l'intérêt général du jeu. Certaines figures ont été digitalisées, et l'on reconnaîtra aisément et entre autres, la célèbre moustache de Salvador Dali, par exemple.

Stephan Schreiber

(*) Au départ, j'avais écrit "par contre", mais d'après la mère Bou, ça ne se dit pas, alors j'ai changé pour "en revanche". Ca vous est égal ? Bo, à moi aussi, en fait.



Empilez, rempilez qu'y disaient...



Un Shangai tricoté sur mesure !

Piles'o'tiles

Auteur : Paul Burkey

Configuration : tous les Amiga, 1 Mo de mémoire

Statut : shareware (40 francs)

Source : Aminet

HDInstall : oui

POUR L'ACHAT DE 5 CD ROM DE 10 DISKS
UN RANGE CD 5 DISKS GRATIS
(20CD) GRATIS! (A CHOISIR)

UNE SURPRISE A
TOUTE FACTURE
SUPERIEURE A 800 F

NOTRE LIGNE
TELEPHONIQUE
DE 15 H A 17 H 30
ASSISTANCE DP
AU : 20 89 78 15



A=500 B=600 C=1200

EMULATEURS

FDP 2400 SHAPSHITTER 1.5 Dernière version de cet émulateur mac livré sans rom (b/c)
 FDP 2401 AMITEL 2.1 Un excellent émulateur du mini en français (b/c)
 FDP 2402-2403 EMULATOR EMULATOR Un émulateur du jeu spectrum Sinclair (a/b/c)
 FDP 2404 PC-TASK DEMO 3.1 Le C64 multibureau qui va 1200 (c)
 FDP 2405 C64 EMULATOR Emule le C64 multibureau qui va 1200 (c)

FDP 2406 ST EMULATOR L'émulateur de Atari et (a)
 FDP 2407 MSX Emulateur de mac1 sur 1200 (c)
 FDP 2408 MSX2 Emulateur de mac2 sur 1200 (c)
 FDP 2409 CPC 464 Emulateur de l'atari200 avec rom (a/b/c)
 FDP 2410 AMORIC 0.9 Emulateur de l'oric avec rom + 4 jeux (a/b/c)
 FDP 2411 APPLE 2 EMULATOR Emulateur de l'apple 2 (b/c)
 FDP 2412 VIC 20 EMULATOR Emulateur du vic20 (b/c)

10 Frs
la disquette

JEUX

STOP- FDP 1814 DELUXE GALAGA AGA 2.6 Superbe indécrochable (c) -STOP
 FDP 1877 MISSIA X Volés au jeu de qualité shoot'em up vertical (c)
 FDP 2608 ONDOPOR 5 Vous n'avez jamais joué à l'adobe (a/b/c)
 FDP 1831 DYNAMITE WARRIOR 2 Jeu dans le style de dynamite (a/b/c)
 FDP 1833 1386 APACHE Magique jeu en Pull-MV (compteur de bill.) (c)+HD
 FDP 1848-80 TOMCAT Pilote en P14, attention P4 M V (c) + HD
 FDP 1851-52 TONIC Prévention de ce jeu d'effort (a/b/c)
 FDP 1853 MAGIC PAINT BOX Enfin un bon logiciel pour le C64 (a/b/c)
 FDP 1854 FIP WORLD CLASS EDITOR Editeur destiné aux jeux de ce jeu (a/b/c)
 FDP 1856-58 NEMAC 4 Un superbe jeu de docteur futuriste très beau (c) + HD
 FDP 1859 HANGLED PENDINGES Jeu de Stock car (a/b/c)
 FDP 1861 DELUXE GALAGA 2.6 Nouvelle version pour 500 Mo de jeu
 FDP 1862 DIAMOND CAVES Nouvelle version de ce clone de Boulderdash (a/b/c)
 FDP 1863 STEPTIVE Nouvelle version de l'atari, belle réalisation (c)
 FDP 1864-68 PACE AIR WARRIOR 4 Nouveaux avions pour ce simulateur (a/b/c)
 FDP 1866-67 PACE WORMS Le jeu de level pour ce fameux jeu
 FDP 1868 ROCKO Incomens Rocko dans ce jeu de boxe (b/c)
 FDP 1869 ARGUS Un shoot them up avec beaux graphismes (b/c)
 FDP 1870 AMONOPOLY Une version sympathique de ce jeu de société (a/b/c)
 FDP 1871-73 PACE JEUX Wd des dizaines de jeux pour votre workbench (a/b/c)
 FDP 1874 TONIC CHALLENGE Enfin un bon jeu de tennis sur amiga (c)
 FDP 2094 THEBUST X11 Shoot'em up dans le style de R-Type piloté (a/b/c)
 FDP 2095 DELUXE PACMAN 1.6 Le seul et vrai pacman (a/b/c)
 FDP 2096 DELUXE PACMAN AGA 1.6 Idem mais en minisq avec obligé (c)
 FDP 2115 ROAD TO THE TITANIC Eclaircie de la version de ce jeu de puzzle (a/b/c)
 FDP 2112 RAISE OF THE TITANIC Eclaircie l'épave du titanic patpat (b/c)
 FDP 2113-14 STAR TREK Jeu d'aventure à la série tv (a/b/c)
 FDP 2148 DELUXE T2 Cloné de l'original, en jeu à passer abordable (a/b/c)
 FDP 2152 AIR ACE 2 Cloné de l'original, très belle réalisation (a/b/c)
 FDP 2169 BOMBACE Version amiga de ce célèbre jeu (a/b/c)
 FDP 2171 BATMAN SOS'en up Montani en ce héros (a/b/c)
 FDP 2175 AIR WARRIOR Le flight simulator du DP (a/b/c)
 FDP 2181 REAL POPEYE La version officielle de ce jeu d'arade si convoité (a/b/c)
 FDP 2202 2204 KLONDIKE 2 Le meilleur jeu de casse, HD (a/b/c)
 FDP 2205 2206 KLONDIKE 3 Le meilleur jeu de casse, HD+Amo (c)

UTILITAIRES

FDP 2600 MAGICWB 1.2 Pour embellir votre WB, disque d'indispensable (a/b/c)
 FDP 2604 - 2608 DATATYPES 40 Diagnostics tous genres pour vos applications (a/b/c)
 FDP 2610-101 - 2611 DATAMANAGER 2.1.0 Civilisant Les roms, les doc, (a/b/c)
 FDP 2639 BILTZ BILTS Superbe blaster avec ses modules configurables -smil (b/c)
 FDP 2636-38 P47X - 2637 STARTUP-SEQ. Peinture utile en Start-Seg (a/b/c)
 FDP 2646-48 PACE UTILS CDROM Phénix util. pour vos CD3 dont ATAPI (a/b/c)
 FDP 2650 SNOOPDOR 30 Permet de surveiller le système et de le pirater (b/c)
 FDP 2651 MUI 3.3 Logiciel qui améliore l'aff. du WB et pilote certain logiciel (b/c)
 FDP 2655 TEXTIMAGES 3.4 Permet de créer des objets pleins de textures (a/b/c)
 FDP 2656 MAJORDOMO Transforme son amiga en station domestique (a/b/c)
 FDP 2657 2661 PACK DE FONT POSTSCRIPT 99% font de ce format (a/b/c)
 FDP 2662 IMAGEDIGIT Utilitaire qui fait un index sur image de toutes vos images (b/c)
 FDP 2663 HIPPOZ Un jeu qui reconnaît à dire tous les modules (b/c)
 FDP 2664 SYNAPSE Fichier texte + graph pour avoir le hard de vos amiga (a/b/c)
 FDP 2665 - 72 PACE MAGICWB 1244 Boîte d'outils de vos amis et de patrons (b/c)
 FDP 2673 KENAC Petit programme bien dimensionné pour le LHA-DMS-LJZ (b/c)
 FDP 2674 MIDPLAY 2.3.0 Jouer de modules au format midi (a/b/c)
 FDP 2675 PS3M Un utilitaire qui joue les modules au format 53M - PC (c)
 FDP 2676 SOTTIMM Un utilitaire général qui double le lien en le compant (b/c)
 FDP 2677 BIRANK Gestion de compte bancaire en français (b/c)
 FDP 2678 PROTITLER Tenez votre jeu amiga (b/c)
 FDP 2679-80 VIDEOTRACKER 2 Suite de vos vidéos sur amiga (c)
 FDP 2681-84 VIDEOTRACKER DATA De nouveaux effets, suprenant (c)
 FDP 2685-86 MOVIE GUIDE Base de données sur plus de 14000 films et séries (b/c)
 FDP 2687 PACE PRINTER Utilitaire, indispensable pour vos imprimantes (a/b/c)
 FDP 2691 PROTAKER 3.2 Enfin une nouvelle version de ce logiciel (a/b/c)
 FDP 2692-96 TERM V4.5 Le meilleur logiciel de télécommunication MODEM (b/c)
 FDP 2697 DELTRACKER 2.24 Nouvelle version de ce jeu de joueur de module (c) + HD

IMAGES

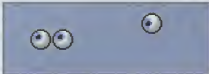
FDP 2797 27812 IM Epoque + FDP 2787 27812 IM Epoque +
 FDP 4041 4043 IM Blues FDP 4044 4045 IM Blues
 FDP 4046 4048 IM Blues FDP 4047 4049 IM Blues
 FDP 4048 4049 IM Blues FDP 4049 4049 IM Blues
 FDP 4070 4071 IM Blues

Amiga 1.2 99 Frs
 Amiga 1.5 159 Frs
 Amiga 2.0 129 Frs
 Amiga 2.5 129 Frs
 Amiga 3.0 129 Frs
 Amiga 3.5 129 Frs
 Amiga 4.0 129 Frs
 Amiga 4.5 129 Frs
 Amiga 5.0 129 Frs
 Amiga 5.5 129 Frs
 Amiga 6.0 129 Frs
 Amiga 6.5 129 Frs
 Amiga 7.0 129 Frs
 Amiga 7.5 129 Frs
 Amiga 8.0 129 Frs
 Amiga 8.5 129 Frs
 Amiga 9.0 129 Frs
 Amiga 9.5 129 Frs
 Amiga 10.0 129 Frs
 Amiga 10.5 129 Frs
 Amiga 11.0 129 Frs
 Amiga 11.5 129 Frs
 Amiga 12.0 129 Frs
 Amiga 12.5 129 Frs
 Amiga 13.0 129 Frs
 Amiga 13.5 129 Frs
 Amiga 14.0 129 Frs
 Amiga 14.5 129 Frs
 Amiga 15.0 129 Frs
 Amiga 15.5 129 Frs
 Amiga 16.0 129 Frs
 Amiga 16.5 129 Frs
 Amiga 17.0 129 Frs
 Amiga 17.5 129 Frs
 Amiga 18.0 129 Frs
 Amiga 18.5 129 Frs
 Amiga 19.0 129 Frs
 Amiga 19.5 129 Frs
 Amiga 20.0 129 Frs
 Amiga 20.5 129 Frs
 Amiga 21.0 129 Frs
 Amiga 21.5 129 Frs
 Amiga 22.0 129 Frs
 Amiga 22.5 129 Frs
 Amiga 23.0 129 Frs
 Amiga 23.5 129 Frs
 Amiga 24.0 129 Frs
 Amiga 24.5 129 Frs
 Amiga 25.0 129 Frs
 Amiga 25.5 129 Frs
 Amiga 26.0 129 Frs
 Amiga 26.5 129 Frs
 Amiga 27.0 129 Frs
 Amiga 27.5 129 Frs
 Amiga 28.0 129 Frs
 Amiga 28.5 129 Frs
 Amiga 29.0 129 Frs
 Amiga 29.5 129 Frs
 Amiga 30.0 129 Frs
 Amiga 30.5 129 Frs
 Amiga 31.0 129 Frs
 Amiga 31.5 129 Frs
 Amiga 32.0 129 Frs
 Amiga 32.5 129 Frs
 Amiga 33.0 129 Frs
 Amiga 33.5 129 Frs
 Amiga 34.0 129 Frs
 Amiga 34.5 129 Frs
 Amiga 35.0 129 Frs
 Amiga 35.5 129 Frs
 Amiga 36.0 129 Frs
 Amiga 36.5 129 Frs
 Amiga 37.0 129 Frs
 Amiga 37.5 129 Frs
 Amiga 38.0 129 Frs
 Amiga 38.5 129 Frs
 Amiga 39.0 129 Frs
 Amiga 39.5 129 Frs
 Amiga 40.0 129 Frs
 Amiga 40.5 129 Frs
 Amiga 41.0 129 Frs
 Amiga 41.5 129 Frs
 Amiga 42.0 129 Frs
 Amiga 42.5 129 Frs
 Amiga 43.0 129 Frs
 Amiga 43.5 129 Frs
 Amiga 44.0 129 Frs
 Amiga 44.5 129 Frs
 Amiga 45.0 129 Frs
 Amiga 45.5 129 Frs
 Amiga 46.0 129 Frs
 Amiga 46.5 129 Frs
 Amiga 47.0 129 Frs
 Amiga 47.5 129 Frs
 Amiga 48.0 129 Frs
 Amiga 48.5 129 Frs
 Amiga 49.0 129 Frs
 Amiga 49.5 129 Frs
 Amiga 50.0 129 Frs
 Amiga 50.5 129 Frs
 Amiga 51.0 129 Frs
 Amiga 51.5 129 Frs
 Amiga 52.0 129 Frs
 Amiga 52.5 129 Frs
 Amiga 53.0 129 Frs
 Amiga 53.5 129 Frs
 Amiga 54.0 129 Frs
 Amiga 54.5 129 Frs
 Amiga 55.0 129 Frs
 Amiga 55.5 129 Frs
 Amiga 56.0 129 Frs
 Amiga 56.5 129 Frs
 Amiga 57.0 129 Frs
 Amiga 57.5 129 Frs
 Amiga 58.0 129 Frs
 Amiga 58.5 129 Frs
 Amiga 59.0 129 Frs
 Amiga 59.5 129 Frs
 Amiga 60.0 129 Frs
 Amiga 60.5 129 Frs
 Amiga 61.0 129 Frs
 Amiga 61.5 129 Frs
 Amiga 62.0 129 Frs
 Amiga 62.5 129 Frs
 Amiga 63.0 129 Frs
 Amiga 63.5 129 Frs
 Amiga 64.0 129 Frs
 Amiga 64.5 129 Frs
 Amiga 65.0 129 Frs
 Amiga 65.5 129 Frs
 Amiga 66.0 129 Frs
 Amiga 66.5 129 Frs
 Amiga 67.0 129 Frs
 Amiga 67.5 129 Frs
 Amiga 68.0 129 Frs
 Amiga 68.5 129 Frs
 Amiga 69.0 129 Frs
 Amiga 69.5 129 Frs
 Amiga 70.0 129 Frs
 Amiga 70.5 129 Frs
 Amiga 71.0 129 Frs
 Amiga 71.5 129 Frs
 Amiga 72.0 129 Frs
 Amiga 72.5 129 Frs
 Amiga 73.0 129 Frs
 Amiga 73.5 129 Frs
 Amiga 74.0 129 Frs
 Amiga 74.5 129 Frs
 Amiga 75.0 129 Frs
 Amiga 75.5 129 Frs
 Amiga 76.0 129 Frs
 Amiga 76.5 129 Frs
 Amiga 77.0 129 Frs
 Amiga 77.5 129 Frs
 Amiga 78.0 129 Frs
 Amiga 78.5 129 Frs
 Amiga 79.0 129 Frs
 Amiga 79.5 129 Frs
 Amiga 80.0 129 Frs
 Amiga 80.5 129 Frs
 Amiga 81.0 129 Frs
 Amiga 81.5 129 Frs
 Amiga 82.0 129 Frs
 Amiga 82.5 129 Frs
 Amiga 83.0 129 Frs
 Amiga 83.5 129 Frs
 Amiga 84.0 129 Frs
 Amiga 84.5 129 Frs
 Amiga 85.0 129 Frs
 Amiga 85.5 129 Frs
 Amiga 86.0 129 Frs
 Amiga 86.5 129 Frs
 Amiga 87.0 129 Frs
 Amiga 87.5 129 Frs
 Amiga 88.0 129 Frs
 Amiga 88.5 129 Frs
 Amiga 89.0 129 Frs
 Amiga 89.5 129 Frs
 Amiga 90.0 129 Frs
 Amiga 90.5 129 Frs
 Amiga 91.0 129 Frs
 Amiga 91.5 129 Frs
 Amiga 92.0 129 Frs
 Amiga 92.5 129 Frs
 Amiga 93.0 129 Frs
 Amiga 93.5 129 Frs
 Amiga 94.0 129 Frs
 Amiga 94.5 129 Frs
 Amiga 95.0 129 Frs
 Amiga 95.5 129 Frs
 Amiga 96.0 129 Frs
 Amiga 96.5 129 Frs
 Amiga 97.0 129 Frs
 Amiga 97.5 129 Frs
 Amiga 98.0 129 Frs
 Amiga 98.5 129 Frs
 Amiga 99.0 129 Frs
 Amiga 99.5 129 Frs
 Amiga 100.0 129 Frs
 Amiga 100.5 129 Frs
 Amiga 101.0 129 Frs
 Amiga 101.5 129 Frs
 Amiga 102.0 129 Frs
 Amiga 102.5 129 Frs
 Amiga 103.0 129 Frs
 Amiga 103.5 129 Frs
 Amiga 104.0 129 Frs
 Amiga 104.5 129 Frs
 Amiga 105.0 129 Frs
 Amiga 105.5 129 Frs
 Amiga 106.0 129 Frs
 Amiga 106.5 129 Frs
 Amiga 107.0 129 Frs
 Amiga 107.5 129 Frs
 Amiga 108.0 129 Frs
 Amiga 108.5 129 Frs
 Amiga 109.0 129 Frs
 Amiga 109.5 129 Frs
 Amiga 110.0 129 Frs
 Amiga 110.5 129 Frs
 Amiga 111.0 129 Frs
 Amiga 111.5 129 Frs
 Amiga 112.0 129 Frs
 Amiga 112.5 129 Frs
 Amiga 113.0 129 Frs
 Amiga 113.5 129 Frs
 Amiga 114.0 129 Frs
 Amiga 114.5 129 Frs
 Amiga 115.0 129 Frs
 Amiga 115.5 129 Frs
 Amiga 116.0 129 Frs
 Amiga 116.5 129 Frs
 Amiga 117.0 129 Frs
 Amiga 117.5 129 Frs
 Amiga 118.0 129 Frs
 Amiga 118.5 129 Frs
 Amiga 119.0 129 Frs
 Amiga 119.5 129 Frs
 Amiga 120.0 129 Frs
 Amiga 120.5 129 Frs
 Amiga 121.0 129 Frs
 Amiga 121.5 129 Frs
 Amiga 122.0 129 Frs
 Amiga 122.5 129 Frs
 Amiga 123.0 129 Frs
 Amiga 123.5 129 Frs
 Amiga 124.0 129 Frs
 Amiga 124.5 129 Frs
 Amiga 125.0 129 Frs
 Amiga 125.5 129 Frs
 Amiga 126.0 129 Frs
 Amiga 126.5 129 Frs
 Amiga 127.0 129 Frs
 Amiga 127.5 129 Frs
 Amiga 128.0 129 Frs
 Amiga 128.5 129 Frs
 Amiga 129.0 129 Frs
 Amiga 129.5 129 Frs
 Amiga 130.0 129 Frs
 Amiga 130.5 129 Frs
 Amiga 131.0 129 Frs
 Amiga 131.5 129 Frs
 Amiga 132.0 129 Frs
 Amiga 132.5 129 Frs
 Amiga 133.0 129 Frs
 Amiga 133.5 129 Frs
 Amiga 134.0 129 Frs
 Amiga 134.5 129 Frs
 Amiga 135.0 129 Frs
 Amiga 135.5 129 Frs
 Amiga 136.0 129 Frs
 Amiga 136.5 129 Frs
 Amiga 137.0 129 Frs
 Amiga 137.5 129 Frs
 Amiga 138.0 129 Frs
 Amiga 138.5 129 Frs
 Amiga 139.0 129 Frs
 Amiga 139.5 129 Frs
 Amiga 140.0 129 Frs
 Amiga 140.5 129 Frs
 Amiga 141.0 129 Frs
 Amiga 141.5 129 Frs
 Amiga 142.0 129 Frs
 Amiga 142.5 129 Frs
 Amiga 143.0 129 Frs
 Amiga 143.5 129 Frs
 Amiga 144.0 129 Frs
 Amiga 144.5 129 Frs
 Amiga 145.0 129 Frs
 Amiga 145.5 129 Frs
 Amiga 146.0 129 Frs
 Amiga 146.5 129 Frs
 Amiga 147.0 129 Frs
 Amiga 147.5 129 Frs
 Amiga 148.0 129 Frs
 Amiga 148.5 129 Frs
 Amiga 149.0 129 Frs
 Amiga 149.5 129 Frs
 Amiga 150.0 129 Frs
 Amiga 150.5 129 Frs
 Amiga 151.0 129 Frs
 Amiga 151.5 129 Frs
 Amiga 152.0 129 Frs
 Amiga 152.5 129 Frs
 Amiga 153.0 129 Frs
 Amiga 153.5 129 Frs
 Amiga 154.0 129 Frs
 Amiga 154.5 129 Frs
 Amiga 155.0 129 Frs
 Amiga 155.5 129 Frs
 Amiga 156.0 129 Frs
 Amiga 156.5 129 Frs
 Amiga 157.0 129 Frs
 Amiga 157.5 129 Frs
 Amiga 158.0 129 Frs
 Amiga 158.5 129 Frs
 Amiga 159.0 129 Frs
 Amiga 159.5 129 Frs
 Amiga 160.0 129 Frs
 Amiga 160.5 129 Frs
 Amiga 161.0 129 Frs
 Amiga 161.5 129 Frs
 Amiga 162.0 129 Frs
 Amiga 162.5 129 Frs
 Amiga 163.0 129 Frs
 Amiga 163.5 129 Frs
 Amiga 164.0 129 Frs
 Amiga 164.5 129 Frs
 Amiga 165.0 129 Frs
 Amiga 165.5 129 Frs
 Amiga 166.0 129 Frs
 Amiga 166.5 129 Frs
 Amiga 167.0 129 Frs
 Amiga 167.5 129 Frs
 Amiga 168.0 129 Frs
 Amiga 168.5 129 Frs
 Amiga 169.0 129 Frs
 Amiga 169.5 129 Frs
 Amiga 170.0 129 Frs
 Amiga 170.5 129 Frs
 Amiga 171.0 129 Frs
 Amiga 171.5 129 Frs
 Amiga 172.0 129 Frs
 Amiga 172.5 129 Frs
 Amiga 173.0 129 Frs
 Amiga 173.5 129 Frs
 Amiga 174.0 129 Frs
 Amiga 174.5 129 Frs
 Amiga 175.0 129 Frs
 Amiga 175.5 129 Frs
 Amiga 176.0 129 Frs
 Amiga 176.5 129 Frs
 Amiga 177.0 129 Frs
 Amiga 177.5 129 Frs
 Amiga 178.0 129 Frs
 Amiga 178.5 129 Frs
 Amiga 179.0 129 Frs
 Amiga 179.5 129 Frs
 Amiga 180.0 129 Frs
 Amiga 180.5 129 Frs
 Amiga 181.0 129 Frs
 Amiga 181.5 129 Frs
 Amiga 182.0 129 Frs
 Amiga 182.5 129 Frs
 Amiga 183.0 129 Frs
 Amiga 183.5 129 Frs
 Amiga 184.0 129 Frs
 Amiga 184.5 129 Frs
 Amiga 185.0 129 Frs
 Amiga 185.5 129 Frs
 Amiga 186.0 129 Frs
 Amiga 186.5 129 Frs
 Amiga 187.0 129 Frs
 Amiga 187.5 129 Frs
 Amiga 188.0 129 Frs
 Amiga 188.5 129 Frs
 Amiga 189.0 129 Frs
 Amiga 189.5 129 Frs
 Amiga 190.0 129 Frs
 Amiga 190.5 129 Frs
 Amiga 191.0 129 Frs
 Amiga 191.5 129 Frs
 Amiga 192.0 129 Frs
 Amiga 192.5 129 Frs
 Amiga 193.0 129 Frs
 Amiga 193.5 129 Frs
 Amiga 194.0 129 Frs
 Amiga 194.5 129 Frs
 Amiga 195.0 129 Frs
 Amiga 195.5 129 Frs
 Amiga 196.0 129 Frs
 Amiga 196.5 129 Frs
 Amiga 197.0 129 Frs
 Amiga 197.5 129 Frs
 Amiga 198.0 129 Frs
 Amiga 198.5 129 Frs
 Amiga 199.0 129 Frs
 Amiga 199.5 129 Frs
 Amiga 200.0 129 Frs
 Amiga 200.5 129 Frs
 Amiga 201.0 129 Frs
 Amiga 201.5 129 Frs
 Amiga 202.0 129 Frs
 Amiga 202.5 129 Frs
 Amiga 203.0 129 Frs
 Amiga 203.5 129 Frs
 Amiga 204.0 129 Frs
 Amiga 204.5 129 Frs
 Amiga 205.0 129 Frs
 Amiga 205.5 129 Frs
 Amiga 206.0 129 Frs
 Amiga 206.5 129 Frs
 Amiga 207.0 129 Frs
 Amiga 207.5 129 Frs
 Amiga 208.0 129 Frs
 Amiga 208.5 129 Frs
 Amiga 209.0 129 Frs
 Amiga 209.5 129 Frs
 Amiga 210.0 129 Frs
 Amiga 210.5 129 Frs
 Amiga 211.0 129 Frs
 Amiga 211.5 129 Frs
 Amiga 212.0 129 Frs
 Amiga 212.5 129 Frs
 Amiga 213.0 129 Frs
 Amiga 213.5 129 Frs
 Amiga 214.0 129 Frs
 Amiga 214.5 129 Frs
 Amiga 215.0 129 Frs
 Amiga 215.5 129 Frs
 Amiga 216.0 129 Frs
 Amiga 216.5 129 Frs
 Amiga 217.0 129 Frs
 Amiga 217.5 129 Frs
 Amiga 218.0 129 Frs
 Amiga 218.5 129 Frs
 Amiga 219.0 129 Frs
 Amiga 219.5 129 Frs
 Amiga 220.0 129 Frs
 Amiga 220.5 129 Frs
 Amiga 221.0 129 Frs
 Amiga 221.5 129 Frs
 Amiga 222.0 129 Frs
 Amiga 222.5 129 Frs
 Amiga 223.0 129 Frs
 Amiga 223.5 129 Frs
 Amiga 224.0 129 Frs
 Amiga 224.5 129 Frs
 Amiga 225.0 129 Frs
 Amiga 225.5 129 Frs
 Amiga 226.0 129 Frs
 Amiga 226.5 129 Frs
 Amiga 227.0 129 Frs
 Amiga 227.5 129 Frs
 Amiga 228.0 129 Frs
 Amiga 228.5 129 Frs
 Amiga 229.0 129 Frs
 Amiga 229.5 129 Frs
 Amiga 230.0 129 Frs
 Amiga 230.5 129 Frs
 Amiga 231.0 129 Frs
 Amiga 231.5 129 Frs
 Amiga 232.0 129 Frs
 Amiga 232.5 129 Frs
 Amiga 233.0 129 Frs
 Amiga 233.5 129 Frs
 Amiga 234.0 129 Frs
 Amiga 234.5 129 Frs
 Amiga 235.0 129 Frs
 Amiga 235.5 129 Frs
 Amiga 236.0 129 Frs
 Amiga 236.5 129 Frs
 Amiga 237.0 129 Frs
 Amiga 237.5 129 Frs
 Amiga 238.0 129 Frs
 Amiga 238.5 129 Frs
 Amiga 239.0 129 Frs
 Amiga 239.5 129 Frs
 Amiga 240.0 129 Frs
 Amiga 240.5 129 Frs
 Amiga 241.0 129 Frs
 Amiga 241.5 129 Frs
 Amiga 242.0 129 Frs
 Amiga 242.5 129 Frs
 Amiga 243.0 129 Frs
 Amiga 243.5 129 Frs
 Amiga 244.0 129 Frs
 Amiga 244.5 129 Frs
 Amiga 245.0 129 Frs
 Amiga 245.5 129 Frs
 Amiga 246.0 129 Frs
 Amiga 246.5 129 Frs
 Amiga 247.0 129 Frs
 Amiga 247.5 129 Frs

TAS D. BEAUX YEUX. TU SAIS

Blue Eyes

C'est toujours rigolo : la paire d'yeux qui suit les mouvements de la souris, ça amuse toujours beaucoup. Rien de bien original toutefois dans cette énième incarnation, si ce n'est peut-être la pré-



Un programme gratuit... donc à l'oeil !

sence de deux versions du même programme, la seconde ne gérant... qu'un seul œil. Aurait-on enfin pensé aux cyclopes amateüres, oubliés depuis tousjours des auteurs de logiciels ?

Blue Eyes

Auteur : Smile soft
Configuration : Wb 2.1+
Statut : freeware
Source : Aminet
HDInstall : oui

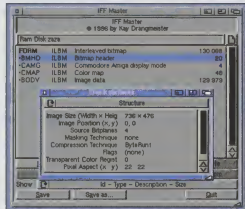
MASTER OF PUPPETS

IFFMaster

Quand on parle d'Iff, on a souvent tendance à se limiter aux images. Erreur, grace erreur. Le format Iff est un format universel de stockage des données, quelque soit leur type : image, certes, mais aussi son, musique, feuille de calcul, paramètres de préférences... sont autant de sous-formats Iff possibles. Ainsi, le format d'image standard de l'Amiga est l'Iff Ilbm ; pour le son, c'est l'Iff 8SvX, etc. Pour être aussi versatile, le format Iff se devait d'être extrêmement bien défini. Tous les fichiers Iff sont donc construits de la même manière, peu importe le type des données qu'ils renferment.

C'est en partant de ce constat au demeurant fort simple, qu'a germé dans l'esprit d'un programmeur allemand, l'idée d'écrire un programme capable d'analyser les fichiers Iff. Attention, il ne s'agit donc pas d'un afficheur d'image, ni d'un player de sons. Simplement, IFFMaster permet de repérer dans un fichier Iff, tous les "blocs" qui le composent, et de les afficher de

manière compréhensible — tout du moins, pour le programmeur. Utilisant le système Mui, IFFMaster est donc un outil de bidouillage des fichiers Iff, qui saura sans doute rendre quelques services aux développeurs qui utilisent ce format.



La main de Master.

IFFMaster

Auteur : Kay Drangmeister
Configuration : Wb 2.1+
Statut : freeware
Source : Aminet
HDInstall : oui

C'EST PAS UNE FLECHE

Darts

Aimez-vous le jeu de fléchettes ? Si vous fréquentez les pubs irlandais, sans doute que oui... Pour les autres, l'Amiga reste encore le moyen le plus sûr de s'initier à ce jeu d'adresse, sans le moindre risque de piqûre...

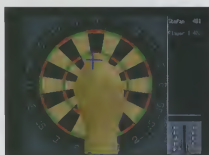
Darts est sans doute plutôt simple. Le but du jeu est d'essayer de contrôler la main-lanceuse du mieux que vous le pou-

vez — et ce n'est pas facile, le bougre de personnage que vous incarnez doit avoir descendu au moins deux litres de Georges Killian avant de jouer — et d'appuyer au bon moment sur le bouton de la souris pour lancer la fléchette. Plus la pression est prolongée, plus le tir est fort. Un deuxième clic avant que la fléchette ne parte, lui aussi plus ou moins prolongé, permet en outre de lui donner quelque effet et de contrecarrer le manque de sûreté dû à l'Alcool.

Le programme connaît plusieurs règles de jeu, qui sont abordables soit en solitaire, soit contre l'ordinateur. Lequel joue d'ailleurs fort bien, mais il triche : son personnage à lui a semble-t-il consommé avec modération, et vise à la perfection ! La documentation insiste sur le fait qu'un minimum d'entraînement est nécessaire pour arriver à maîtriser le tir... On veut bien la croire.



Zut, encore roté !



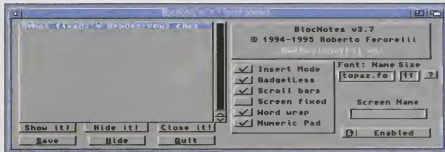
Darts

Auteur : Rob Massey
Configuration : 1 Mo de mémoire Chip
Statut : shareware
Source : Aminet
HDInstall : oui

POST-IT ELECTRONIQUE

BlocNotes

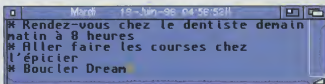
BlocNotes est une Commodité qui permet d'écrire des petits messages qui restent en permanence visibles à l'écran, un peu comme si l'on collait des Post-it sur l'écran de l'ordinateur. C'est une aide précieuse pour ceux qui, une fois l'Amiga allumé, restent "scotchés" devant leur écran, oubliant rendez-vous d'affaires, dîners amoureux, matches à la télé et autres servitudes de la vie quotidienne. Le nombre de notes ainsi "collables" n'est



Mon empire pour un Post-it !

limité que par la quantité de mémoire disponible. Heureusement, une note n'en consomme pas énormément, et l'on pourra se laisser aller à en créer autant que nécessaire. Une interface graphique permet en outre de cacher certaines notes d'importance moindre, et un port

ARexx permet de l'utiliser depuis d'autres applications, alors pourquoi s'en priver ?



Pour le dentiste, on verra. Là, je boucle.

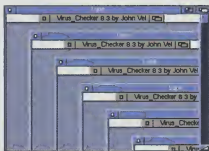
BlocNotes

Auteur : Roberto Ferorelli
Configuration : Wb 2.1+
Status : shareware (50 francs)
Source : Aminet
HDInstall : oui

SHERLOCK HOLMES

Lupe

Une loupe dans mon Workbench ? Il y a une loupe dans mon Workbench ! Hé, pourtant, je ne suis pas myope ! Non, bien sûr... *Lupe* est un programme qui porte bien son nom : il



Celle-là, je ne l'ai pas loupée...

affiche dans sa fenêtre, une vue agrandie de la zone se trouvant sous le pointeur de la souris. Le zoom est variable de un à quinze, et la fenêtre peut "sauter" d'un écran à l'autre. Qui plus est, le programme est compatible avec les cartes *Cybergraphx*, et son code source en C est fourni.

Lupe

Auteur : Franck Toepper
Configuration : Workbench 3.0+
Statut : freeware
Source : Aminet
HDInstall : oui



Vous vendez
43 20 76 91

Vous achetez
43 21 76 91

53, RUE DE L'OUEST 75014 PARIS
MÉTRO GAITÉ OU PERNETY *

Ouvert le lundi de 14h à 19h et du mardi au samedi 10h à 19h.

Achat, vente et dépôt-vente sur tout le matériel AMIGA !!!

A 500 1 Mo :	800 F	Ext. 512 K A500 :	250 F
A 600 1 Mo :	800 F	Lecteur Ext. 3"5 :	300 F
A 1200 2 Mo :	1800 F	A 1084S :	790 F
A 1200 2 Mo HD :	N.C.	Lecteur Int. A500 :	350 F
A 2000 1 Mo :	1500 F	Alimentation A500 :	350 F
A 1200 + Pack Magic :	3190 F	Disque Dur Divers :	N.C.
A 1200+DD170+PMagic :	3990 F	Souris :	190 F

Génération Micro achète cash :

Unité centrale A500, A600, A 1200, écran 1083, 1084 et 1085 ou en panne.

Génération Micro, la garantie :

Matériel garanti 6 mois pièces et main d'œuvre.
Logiciels garantis 30 jours. S.A.V. assurée par nos soins.

Génération Micro, la solution dépôt-vente pour tous vos logiciels

Expédition sur toute la France. Livraison sous 3 jours.

ImageFX 2.1a

Alors que Nova design vient tout juste d'annoncer la version 2.6 d'ImageFX, il nous a paru intéressant de revenir (très légèrement) en arrière et de vous présenter la version 2.1 du célèbre logiciel de retouche d'image.

Ce qui fait la force d'ImageFX, ce sont ses outils de dessin en 24 bits.

Cela est d'autant plus intéressant, que non seulement nous n'en n'avons jamais parlé dans Dream, mais en plus, Nova design met en place une opération spéciale de liquidation des stocks - une grande braderie, en quelque sorte - avant le lancement de la version 2.6. Cette promotion, réservée aux internautes de tous poils, est détaillée plus précisément sur le site Web de Nova design : <http://www.novadesign.com>. N'hésitez donc pas à y faire un tour et à sauvegarder cette adresse dans la Hotlist de votre browser préféré...

Présentation

ImageFX s'est rapidement imposé comme le logiciel de retouche d'images 24 bits de l'Amiga, une position encore renforcée par la mort prématurée de The art department d'Asdg. Son interface utilisateur, déroutante au premier abord (on est tout de même bien loin des menus déroulants de Photogenics), se révèle en fin de

compte très agréable à l'emploi, d'autant plus que tous les raccourcis-clavier sont entièrement et facilement paramétrables.

L'écran d'ImageFX est divisé en deux zones distinctes. En arrière-plan, une approximation très fidèle de l'image sur laquelle on travaille permet de visualiser en direct et en temps réel toutes les modifications entreprises. ImageFX peut utiliser pour cette prévisualisation, tous les modes d'écrans Intuition : Ecs, Aga, cartes graphiques et vidéo... Différentes options (lissage des couleurs, anti-crênelage...) sont disponibles, qui permettent d'obtenir le compromis optimum entre la vitesse de l'affichage et la qualité de la restitution, suivant la puissance de l'Amiga utilisé.

Au premier-plan de l'écran, la "boîte à outils" d'ImageFX permet d'accéder aux différentes fonctions du programme (filtres, effets spéciaux, etc.). Ce panneau de contrôle pouvant masquer partiellement l'image, un simple clic sur le bouton droit de la souris suffit à le faire momentanément disparaître, un second clic du même bouton droit le faisant ré-apparaître.

Modules

Pour être le plus versatile possible, ImageFX est fourni avec des filtres d'importation et d'exportation de et vers les formats d'image les plus répandus dans le monde de l'infographie : Iff Ilbm, bien sûr, mais aussi Jpeg (avec des versions spécialement optimisées pour les processeurs 68030 et 68040), Tiff, Gif, Png, Bmp, Targa, Pict, Anim, Mpeg, Fli...). Des modules d'acquisition sont également prévus pour les scanners les plus fréquemment utilisés sur Amiga (Epson, Sharp...), ainsi que pour la plupart des cartes vidéo (Iv24, Vlab, FrameGrabber). A noter que cette liste n'est pas figée ; Nova design a en effet eu la bonne idée de distribuer dans le domaine public, un "ImageFX devkit", qui permet à tout programmeur de créer de nouveaux modules de chargement, de sauvegarde, d'acquisition ou de prévisualisation. Si d'aventure, un format d'image n'est pas reconnu par ImageFX, vérifiez

donc si le module correspondant n'existe pas quelque part sur Aminet.

Filtres et effets

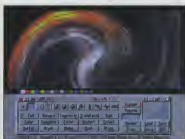
ImageFX est pourvu d'un nombre impressionnant de filtres et d'effets spéciaux applicables à l'image : manipulation des couleurs (conversion Rgb/niveaux de gris, antique...), réglage des niveaux (contraste, luminosité, rouge, vert et bleu...), transformations et déformations diverses (perspective, rotation, translation, application de matrices...). Tous ces effets sont classiques pour ce type de logiciel, et les infographistes y sont habitués depuis longtemps, mais l'une des nouveautés de la version 2.1, est de permettre la prévisualisa-



Paramétrage d'un effet.

tion rapide des effets avant de les appliquer réellement à l'image en mémoire. Cette facilité très pratique augmente la productivité, puisqu'elle évite les tâtonnements autrement inévitables. Plus besoin de jouer du Undo/Redo pour obtenir l'effet optimum, tout se joue à partir du panneau de réglage de l'effet.

Ce qui fait véritablement la force d'ImageFX, ce sont ses outils de dessin en 24 bits, similaires à ceux d'un DeluxePaint évolué. Depuis le simple dessin à main levée jusqu'aux opérations les plus complexes de composition d'images via l'alpha-channel, en passant par les droites, les ellipses, le remplissage de zones de l'image, l'aérographe, etc., tous les outils respectent des styles et des modes de dessin qui autorisent les effets les plus fous. On peut ainsi et par exemple assombrir ou éclaircir une partie circulaire de l'image, ou bien encore utiliser l'aérographe pour saturer certains pixels de manière aléatoire... De plus, ImageFX sait imiter la plupart des outils traditionnels, du simple crayon au pinceau de gouache. Combinés ensemble, ces styles et modes de dessin ouvrent des possibilités insoupçonnées dont la seule limite est l'ima-



Mister Swirl est passé par là.



Une zoulie image prête à être torturée.

gination de l'artiste.

ARexx

Comme toute application Amiga digne de nom, *ImageFX* est compatible ARexx, ce qui d'une part, autorise la création de macro-commandes complexes, et d'autre part, permet de le contrôler depuis, par exemple, une autre application. Le programme est d'ailleurs fourni avec nombre de scripts ARexx prêts à l'emploi, aux fonctions aussi variées qu'inattendues : analyse d'image Jpeg, capture d'écran, création d'animations Mpeg... *ImageFX* propose même une fonction d'enregistrement et de sauvegarde de macro-commandes : dans ce mode, il mémorise toutes les



L'hémaphrodite selon CineMorph.

actions de l'utilisateur aussi bien au clavier qu'à la souris, et les écrit sur le disque, sous la forme d'un script ARexx ré-exploitable à volonté.

Hooks

Un autre point fort d'*ImageFX*, est d'être fourni avec de nombreux "hooks" : des programmes externes au logiciel, mais qui inter-agissent avec lui. Certains de ces hooks ajoutent des effets spéciaux à la liste de ceux déjà existants, mais les plus intéressants sont *AutoFX* et *CineMorph*.

AutoFX est un "automatiseur de fonctions" qui peut être utilisé pour travailler soit sur seule image, soit sur plusieurs, faisant ou non partie d'une animation. Il cache derrière une interface utilisateur conviviale, toutes les subtilités et la puissance d'ARexx. A noter qu'*Imp*, l'ancêtre d'*AutoFX* distribué avec les précédentes versions d'*ImageFX*, est également toujours

présent dans la version 2.1.

CineMorph est quant à lui un outil complet de morphing (technique d'infographie qui permet la transformation d'une image en une autre). Il utilise *ImageFX* comme support pour le chargement des images et la sauvegarde des animations. *CineMorph* est un programme assez complexe en lui-même, qui utilise la technique du polymorphisme cinématique par points de contrôle. Contrairement, il s'agit de définir les points importants des images source et destination, et le logiciel se charge de calculer, en un nombre d'images réglable, la transformation d'une image à l'autre. Il peut également agir sur la transformation des couleurs durant le processus, pour encore plus de réalisme. Le seul inconvénient de *CineMorph* est - paradoxalement - de ne fonctionner qu'avec *ImageFX* chargé en arrière-plan : la quantité de mémoire nécessaire pour réaliser des animations un rien ambitieuses, peut rapidement devenir colossale...

Alleluia browser

Un autre outil externe vient compléter, s'il en était encore besoin, l'offre d'*ImageFX* : le browser, ou navigateur, en français. Cet outil permet tout simplement de parcourir un disque dur et de visualiser les images rencontrées. Il utilise pour ce faire un système de représentation iconographique des images, qui en donne une idée approximative avant de les visualiser en plein-écran (ces icônes, ou timbres-postes, peuvent être créés depuis *ImageFX*, grâce à un script ARexx spécialement prévu pour).

Indispensable

ImageFX est indispensable à tous les professionnels de l'infographie travaillant sur Amiga. Largement plus

convivial qu'Art department, mais moins que Photogenics, il est cependant plus puissant que ce dernier, notamment en ce qui concerne les outils de dessin 24 bits. Les différents outils externes qui l'accompagnent sont une plus-value indéniable, qui mériterait à elle seule d'être vendue séparément. Vivement la version 2.6 !

Stephan Schreiber

ImageFX 2.1a

En hausse

- ▲ Des filtres et effets puissants et variés
- ▲ L'imitation des matériaux traditionnels (crayon, peinture...)

En baisse

- ▼ Toujours pas de version française
- ▼ Une interface utilisateur déroutante ou début
- ▼ Une procédure d'installation défectueuse pour les machines accélérées mais dépourvues de coprocesseur arithmétique

Note

★ ★ ★ ★



AutoFX pour les adeptes du taylorisme.

ATOL INFORMATIQUE
L'AMIGA PAR PASSION

43.23.43.57

AMIGA 1200 MAGIC PACK
+ UNE VIDEO GRATUITE !!
3190 F et 3990 F HD 170 Mo

MODEM AMIGA / INTERNET
MODEM 14400 VOCAL : 990 Frs
MODEM 28800 VOCAL : 1490 Frs

DISQUE DUR

DISQUE DUR IDE 850 Mo : 1290 F
DISQUE DUR IDE 1.0 Go : 1390 F
DISQUE DUR IDE 1.2 Go : 1590 F
DISQUE DUR IDE 1.7 Go : 1690 F
HD SCSI : Nous consulter
(BLIZZARD 1230 IV : 1590 F)

GENLOCK FUSION : 1490 F

DIVERS :

Souris SPEED MOUSE (sans doute LA MEILLEURE) : 185 F
FOOT PEDAL POUR VOTRE JOYSTICK : 50 F
ALIMENTATION 150 WATTS AMIGA 1200 : 490 Frs
JOUX ET UTILITAIRES AMIGA : NOUS CONTACTER POUR AVOIR LA LISTE
CD ROM DE LA COLLECTION AMINET : 99 F Port Gratuit ...

MEMOIRES : Super Prix !
Pour tous les AMIGA

SIMM 4 Mo 32 Bits : 390 F
SIMM 8 Mo 32 Bits : 690 F
SIMM 16 Mo 32 Bits : 1290 F

LECTEUR CD ROM

X4 IDE : 390 F
X6 IDE : 690 F
X4 SCSI : 1250 F

INTERFACE SCSI SQUIRELL : 490 F

LECTEUR ZIP 100 Mo : 1390 F
SQUYST EZ DRIVE : 1890 F
NAPPE 2 1/2 - 3 1/2 : 95 F
NAPPE 2 IDE : 105 F

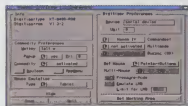
**COMPRENDRE
SON AMIGA
LA VIDEO !**

COMMANDE SUR PAPIER LIBRE OU PAR TELEPHONE : Forfait expédition: 35 F Colissimo
A retourner à : ATOL Informatique Joindre le règlement par chèque, Carte Bleu ou Mandat, CK
67, rue Nationale 72000 Le Mans Pour les Carte Bleu mettre la Date d'expiration, N° et signature

Artpad 2, du matériel de pro !

Illustrateurs de tous poils voici la preuve irréfutable que vous avez bien fait d'acheter un Amiga ! Attention, après utilisation de ce matériel, vous jetterez vos souris !

L'Artpad 2 est une tablette graphique de 18,5 cm sur 17 cm, offrant une surface sensitive de 13 cm sur 9,5 cm. Accompagnée d'un stylet, son but premier est de remplacer la souris pour que vos logiciels de dessin préférés deviennent plus ergonomiques. Elle offre en fait bien plus que cela : non seulement elle rend le trait plus intuitif mais elle permet aussi



Le panneau de configuration.

de jouer avec les pleins et les déliés. Prévue initialement pour Pc, la tablette se connecte le plus simplement du monde au port souris de l'Amiga grâce à un adaptateur 9 broches-25 broches fourni. A noter que l'alimentation externe vient elle aussi se brancher sur le même port, mais sans dommage aucun pour l'ordinateur. Pour que les mouvements du stylet soient reconnus par l'ordinateur, il convient d'installer un pilote logiciel compressé en Lha et disponible sur l'une des trois disquettes que contient la boîte, les deux autres étant exclusivement réservées aux compatibles Pc. Une fois le pilote décompressé en RAM, il ne reste qu'à cliquer sur l'icône d'installation pour que le pilote, un programme exécutable, aille se loger dans la WBStartup. Et là... Miracle ! L'Amiga est à peine redémarré que le pointeur se met à gigoter en suivant simplement les mouvements du stylet.

Utilisation

Dès lors, on s'aperçoit que le stylet se



Voilà ce qu'on peut faire au bout d'une demi-heure.

substitue totalement à la souris : un double coup sec de la mine ouvre une icône et le bouton central fait apparaître les menus déroulants. Un bon quart d'heure d'apprentissage sera tout de même nécessaire pour manier correctement l'ustensile. En effet, l'utilisateur prend en général la mauvaise habitude de soulever sa souris et de la reposer un petit peu en arrière pour gagner une plus grande liberté de



AH ça, ça en jette sur le bureau !

Ultrapad A5, la grande soeur

L'ultrapad A5 est la version grande surface de l'Artpad 2, avec une zone sensitive de 21 cm sur 15,5 cm. Au sommaire des différences, on notera également 256 niveaux de pression et 16 boutons pour des fonctions pré-définies. Cette dernière possibilité ne semble malheureusement pas être prise en compte par le pilote fourni, identique à celui de l'Artpad 2. En revanche, deux touches permettent de régler directement sur la tablette la sensibilité de pression du stylet.



Quel design !

mouvement sur une surface réduite. Ici, la surface de la tablette correspond exactement à la surface de l'écran, dans des proportions certes plus réduites. Si bien que soulever le stylus pour le ramener en arrière impliquera toujours de ramener aussi le pointeur en arrière ! En fait, la tablette est non seulement capable de savoir exactement où pointe le stylus mais elle sait aussi suivre ses mouvements même lorsque celui-ci est en l'air. On comprend tout l'intérêt de la chose lorsqu'on utilise un logiciel comme *DeluxePaint*.

Presque comme un vrai

Quelque soit le logiciel de dessin utilisé, il n'y aura jamais besoin de pilotes spécifiques, puisque le programme pensera toujours avoir affaire à la souris. En revanche, la tablette est très sensible et déplacer le stylus sur sa surface reviendra souvent à dessiner un trait involontaire. L'idée est donc de soulever le stylus pour se déplacer dans le dessin ou aller cliquer sur l'outil désiré. On se croirait réellement devant une feuille de papier, un feutre à la main. A cette différence près : dans ces conditions, un dessinateur est plus souvent habitué à regarder la feuille sur laquelle il bouge le poignet que l'écran où s'affiche son dessin. D'autant que certains aiment à orienter régulièrement la feuille pour esquisser plus facilement certains contours. Ici, on se surprendra à réaliser des premières formes totalement disproportionnées. La faute en incombe à la différence de taille entre la tablette et l'écran : même si la palette est précise au pixel près (la définition de travail que nous avons essayée était de 800x600), l'artiste aura du mal à saisir tout de suite l'envergure de ses agitations.

1/4 d'heure de technique pour des années de bonheur

Heureusement il existe une ruse qui permet en un quart d'heure de comprendre toutes les subtilités du maniement. Il suffit de décalquer un dessin quelconque sans regarder l'écran. On notera au passage que la tablette reconnaît la pression du stylus même au travers d'un épais bristol. Une fois la charpente dessinée, on a alors appris sans le savoir à manier correctement le stylus. Surprise, les contours se sont parfaitement exécutés sur l'écran, sans aucune faute de raccord. Il ne reste plus qu'à

amplifier les contours en observant bien cette fois-ci l'écran et à s'amuser en coloriant le tout. Et hop ! vous voilà devenu un vrai pro de la tablette graphique ! Preuve ultime : au bout d'une demi-heure de travail, on arrive même à retranscrire sa signature.

Un souci ?

Le seul reproche que l'on pourrait faire à l'Artpad 2 et plus spécialement à son pilote logiciel, c'est d'émuler le bouton droit de la souris avec le bouton central, celui qui se trouve sur le corps du stylus. Tout utilisateur de crayon le sait : son ustensile ne cesse de tourner dans sa main et le stylus n'échappe pas à cette règle. Du coup, soit on appuie par mégarde dessus, soit on ne le trouve pas car il est au creux de la paume. Il aurait été nettement plus malin d'émuler le bouton droit de la souris avec le bouton en forme de gomme, à l'extrémité supérieure du stylus. Surtout que la fonction gomme est justement celle du bouton droit dans tous les logiciels de dessin. En revanche, les 60 niveaux de pression sont assez utiles dans des logiciels comme *Tv-Paint* ou *Xi-Paint*. Petit détail, le manuel fourni sera malheureusement peu utile aux Amigaïstes, lesquels devront se rabattre sur le fichier guide qui s'installe avec le pilote.

Yann Serra

TABLETTE GRAPHIQUE



ESSAYE AVEC LES MAINS
MAINTENANT

Artpad 2

En hausse

▲ Le rêve des illustrateurs sur Amiga

▲ On ne peut plus s'en passer même sous Workbench

En baisse

▼ Le bouton droit est particulièrement mal placé.

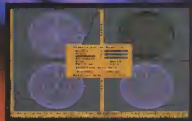
Note



Vous avez découvert le logiciel Imagine 3.0 grâce au n°30 de Dream?



Retrouvez le manuel complet
d'Imagine 3.0 et 4.0
Version française
260 pages
425 francs



La mise à jour Imagine 4.0, au prix
exceptionnel de 800 francs
Au chapitre des nombreuses

améliorations :

- support de broches FLC et Anim
- lissage d'objets
- lissage d'animations
- éditeur de Metaballs
- ombres douces

Oui, je commande pour Amiga :

- ☐ le manuel d'Imagine 3.0/4.0 au prix exceptionnel de 425 francs port compris.
 - ☐ le logiciel Imagine 4.0, au prix exceptionnel de 800 francs (port compris).
 - ☐ le manuel d'Imagine 4.0, au prix exceptionnel de 125 francs (port compris).
- Cl-joint un chèque à l'ordre de Sofacode.
Offre à renvoyer à Sofacode/Infologic-C. Seron, 8, rue
Drouot, BP 31, 75433 Paris cedex 09.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Signature :

Renseignements tel/fax : (06) 66 75 53 96. Envoi sous 15 jours.

Kit internet Amiga city

Nos amis belges vont être contents : le distributeur Amiga city leur propose en effet un kit de connexion à Internet spécialement adapté aux services de Ping, le four-nisseur le plus célèbre du plat-pays.

Ce kit nous a été fourni sous une forme assez inhabituelle : celle d'une sauvegarde sur 8



AmITCP 4.0 demo.

disquettes du répertoire Internet d'un disque dur quelconque. Cette sauvegarde a été réalisée avec ABackup, lequel est d'ailleurs présent sur la neuvième et dernière disquette du kit. Pour autant bizarre que cette organisation soit, elle possède cependant un avantage de poids : l'installation des logiciels en est d'autant simplifiée. En revanche, ABackup n'étant pas réputé pour sa vitesse de travail, elle prend tout de même un certain temps à se réaliser.

Une fois la sauvegarde restaurée, il convient encore de personnaliser le kit pour l'adapter à ses propres paramètres. Ici, l'utilisateur devra se débrouiller presque tout seul ; certes, un fichier texte lui explique la

démarche à suivre, mais un petit script Installer aurait certainement été plus approprié. Pour notre part, n'étant pas belges, même sous la torture, nous avons tenté (et réussi !) une reconfiguration totale pour le Club internet, mais l'utilisateur peu aguerri aura sans doute plus de difficultés à surmonter.

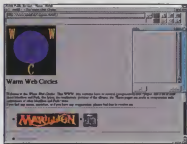


Le kit une fois installé.

Composition

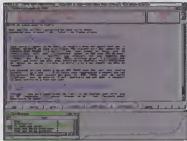
Les logiciels retenus pour ce kit sortent un peu des sentiers battus empruntés par les autres concepteurs de produits similaires. Outre l'incontournable pile Tcp/ip qu'est AmITCP, fournie ici dans sa version 4.0 demo, on retrouve pêle-mêle AWeb, AmFTP, AmIRC et Thor. Un choix judicieux, certes, mais qui oblige toute de même à disposer d'au moins 4 Mo de mémoire Fast pour être utilisés efficacement : à mélanger ainsi les applications ClassAct et Mui (les deux étant fournis dans le kit), on crée d'énormes besoins en mémoire. Un A1200 de base n'y suffit plus que difficilement, surtout lorsqu'il s'agit de naviguer sur le World wide web.

AWeb



C'est le dernier-né des navigateurs Web sur Amiga. Louchant ouvertement du côté de Netscape navigator, AWeb se veut être le browser Amiga le plus compatible avec toutes les pages Html plus ou moins exotiques rencontrées çà et là. La guerre fait d'ailleurs rage sur ce thème entre AWeb, lBrowse (le successeur d'AMosaic) et Voyager (le navigateur du Surfer pack d'Amiga technologies).

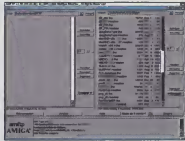
Thor



La première application d'Internet la plus utilisée est sans aucun doute le courrier électronique (email) et les forums de discussions (newsgroups).

Thor est un excellent outil pour ces deux éléments du Net, sans doute le meilleur de sa catégorie. Ses deux seuls défauts sont de ne pas gérer le standard Mime, qui permet l'envoi de documents quelconques (images, vidéos, sons...) par email, et d'être plutôt ardu à configurer.

AmFTP



Le téléchargement de fichiers selon le protocole Ftp est assuré par cet excellent logiciel, qui intègre en plus le support direct des sites Aminet. AmFTP est sans doute le programme de ce type le plus convivial et le plus simple d'emploi sur Amiga... et sur beaucoup d'autres machines !

AmIRC



Les conférences Irc sont des discussions par Internet interposées, entre plusieurs personnes partageant un même centre d'intérêt. Contrairement aux forums, les conférences Irc se déroulent en direct et chacun peut intervenir à n'importe quel moment. AmIRC est lui aussi un excellent outil, simple d'emploi mais efficace.

En bref...

Le Kit internet d'Amiga city est tout simplement excellent. Le choix des logiciels est irréfutable, à ceci près qu'un Amiga 1200 de base se révèle bien vite insuffisant pour les utiliser au maximum de leurs possibilités.

Sept

Kit internet d'Amiga city

En hausse

▲ Les meilleurs logiciels du moment.

En baisse

▼ Le mélange ClassAct/Mui est vraiment très gourmand en mémoire.

Note

★ ★ ★ ★ ★

Vidi 24 rt pro haute résolution

A ma gauche, le Pro grab 24. A ma droite, le Vidi 24 rt pro nouvelle mouture. Les deux systèmes de digitalisation vidéo bon-marché sont au coude à coude depuis déjà de nombreuses années. Chaque nouvelle version de l'un jette un pavé dans la mare de l'autre.



Le plus ancien des deux est sans conteste le Vidi 24, mais le Pro grab ne se défend pas mal non plus. Si votre mémoire est bonne, vous devez d'ailleurs vous souvenir que nous l'avions testé dans le numéro 24 - ça, c'est amusant - de Dream, où il avait obtenu une note mitigée, notamment à cause d'un logiciel assez pauvre, alors que le matériel était, lui, d'excellente facture. Le Vidi a-t-il donc réussi à faire mieux ?

Il est vidi, docteur Schweitzer...

Le Vidi 24 rt pro haute-résolution (que nous appellerons dorénavant Vidi 24, faut pas nous prendre pour des esclaves du clavier) existe en deux versions : la première, dite "Grand public", permet une résolution de

380x604 pixels, ce qui est amplement suffisant pour digitaliser des signaux Vhs (magnétoscope...). La seconde version, dite "Pro", permet d'aller jusqu'à 760 x 640 pixels, et s'adapte donc plus particulièrement aux

signaux de type S-Vhs ou Hi-8 (télévision, caméscope...).

La partie matérielle du Vidi 24 se connecte sur le port parallèle de l'Amiga, un choix pas forcément très pratique, à moins d'intercaler entre l'ordinateur et le digitaliseur, un câble rallonge qui permettra d'éloigner le second du premier. Ça tombe bien, le câble en question est fourni dans la boîte du Vidi. Ce n'est hélas pas le cas du transformateur nécessaire à l'alimentation de la bête. Il vous faudra en trouver un qui délivre du 9V en 500 mA au moins, un modèle fort heureusement très courant dans nos contrées.

24 bits (quelle nuit !)

Les deux versions du Vidi 24 sont capables de capturer des images en 24 bits, un mode que l'on appelle communément "millions de couleurs". C'est, en vidéo comme en infographie, le mode qui fournit les meilleurs images possibles, de qualité photographique... Les deux problèmes qui se posent concernant la digitalisation vidéo, sont donc celui de la qualité de la liaison vidéo, et celui de la robustesse du module de capture. Sur ce premier point, attention : le Vidi 24 pro est équipé d'une entrée S-Vidéo (celle qui offre la meilleure qualité) et de deux entrées composites, mais il est fourni avec un câble... audio ! Or, si les prises audio Rca sont similaires aux prises vidéo composites, le blindage des câbles est différent, et la qualité d'image s'en ressent énormément ! Conclusion : précipitez-vous chez le premier revendeur de matériel vidéo de votre quartier et offrez-vous un câble S-Vhs ou Y/c, vous y gagnerez en qualité.

Real-time ?

Le logiciel de capture du Vidi 24 souffre de deux inconvénients de poids. D'une part, il n'est pas forcément convivial, malgré quelques bonnes idées, comme le carrousel, que l'on pourrait comparer à une mosaïque des images digitalisées. D'autre part, l'expression "temps-réel" affichée en gros sur la boîte est peut-être légèrement plus due à un effet commercial qu'à une réalité technique... En mode manuel, la capture d'une image n'est pas très pré-

se, et on a toujours un décalage entre l'image que l'on voulait digitaliser et celle que le logiciel a effectivement capturée. Quant à la fonction de capture de séquences animées, elle ne peut pas descendre en-deçà de l'image par seconde... On est bien loin des 25 images seconde requises pour



Le carrousel dans ses oeuvres.

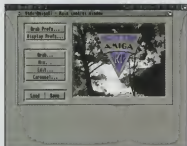
un vrai temps réel. Pour mémoire, le Pro grab arrive difficilement à maintenir un rythme de 5 images seconde.

Retouche

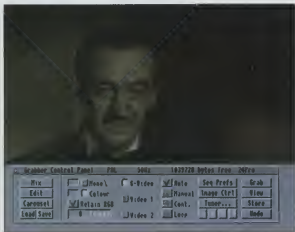
Le point fort du logiciel du Vidi 24, est sans conteste les nombreuses fonctions intégrées de retouche d'image, qui évitent d'avoir recours à un autre logiciel, type Photogenics ou ImageFX. Cela dit, on aurait tout de même apprécié pouvoir trouver un pilote adapté à chacun de ces logiciels.

Stephon Schreiber

Distribué par Fid.



La page d'accueil du Vidi.



Clusot semble tout étonné de se retrouver là.

Vidi 24 rt pro haute-résolution

En hausse

- ▲ Les fonctions intégrées de retouche d'image
- ▲ Le carrousel, une excellente idée
- ▲ Le manuel et le logiciel bientôt en français

En baisse

- ▼ Le logiciel n'est pas toujours une bête de course...

Note

★ ★ ★ ★ ★

MICRO MARKET

Vente par Correspondance Uniquement

020 48 05 14 14

Du Lundi au Vendredi de 10h à 19h

Fax 48 05 14 15

LE PRIX

LE SERVICE

LA RAPIDITE

REVENDEURS
contactez-nous !

Carte

accélérateur MTEC

690^F
à partir de

28 Mhz (seul) : 690^F
+4 Mo : 940^F
+8 Mo : 1190^F
42 Mhz (seul) : 990^F
+4 Mo : 1240^F
+8 Mo : 1490^F



Boîtier

GENLOCK LOLA

750^F
à partir de

Minigen : 750^F
Composite : 1750^F
YC : 2750^F



Fourni avec cable
et alimentation

Interface

SCSI ou IDE

499^F
à partir de



Squirel SCSI : 499^F
Interface SCSI
Randy ROM IDE : 499^F
Boîtier externe permettant la con-
nexion d'un CD ROM IDE. Livré
avec CD de démo + câble + notice.

Barrette

mémoire SIMM

280^F
à partir de

4 Mo : 280^F
8 Mo : 550^F
16 Mo : 990^F

Barrette SIMM 32 bits



AMIGA

A1200
DD 170 Mo
+ SCALLA

3990^F

2290^F

Moniteur
MI4385

A1200
+ Pack Magic

3190^F

PACK MAGIC

Digips Wordworth 485 • Digips organiseur 1.1 •
Personnel puits 6.4 • Turbo Calc 3.5 • Digips print
manager 1.2 SE • Digips Datastore 1.1 •
Photogrips 1.2 SE • Pinball Mania • Whizz

MC 80020/14 Mhz,
RAM 2 Mo, lect. 3"
800 Ko. Système
d'exploitation
OS 3.1



Lecteur

de CD-ROM

750^F
à partir de

IDE X4 : 750^F
IDE X6 : 990^F
IDE X8 : 1490^F
SCSI X4 : 1250^F
SCSI X6 : 2250^F



Disque

Dur

990^F
à partir de

540 Mo : 1100^F
620 Mo : 1190^F
820 Mo : 1290^F
1,2 Go : 1690^F

3 1/2
IDE

80 Mo : 990^F
170 Mo : 1250^F
340 Mo : 1690^F
540 Mo : 1790^F

2 1/2
IDE



Digitaliseur

Vidéo VIDI

1350^F
à partir de

Vidi 24 RT
résolution 380x604

1350^F

Vidi 24 RT PRO
résolution 760x604

1970^F



Digitaliseur

Audio

350^F
à partir de

MEGALOSOUND

350^F
AURA
850^F



Les Indispensables de l'AMIGA

Lecteur 880 Ko externe 350^F
Lecteur HD A600/1200 790^F
Lecteur interne DD A500/2000 350^F
Lecteur interne DD A600/1200 350^F
Interface MIDI 190^F
Extension A500 512 Ko SH 210^F
Extension A500+ 1 Mo SH 290^F

Extension A600 1 Mo SH 290^F
Carte mémoire A1200 - 0 Mo 580^F
Souris 560 dpi 120^F
Alimentation 390^F
Cable 2"1/2 3"1/2 + alim. 70^F
Cable 2"1/2 2"1/2 + alim. 65^F
Speed KING 95^F

Challenger (joystick) 129^F
Boîtier DD externe A500 (vide) 790^F
Scanner 256 nuance de gris 990^F
Scanner couleur 2190^F
Disquettes X10 250^F
Disquettes X50 230^F
Disquettes X100 200^F

A retourner à : MICRO MARKET
23, rue de Berne 75008 PARIS

BON DE COMMANDE - VPC

Nom
Adresse
Code Postal Ville
Tel. Ordinateur

Je règle par :
☐ Chèque ☐ CCP ☐ Carte bleue
Date d'expiration : / /
N° :
Date :
Signature :

Désignation	Qté.	Prix	Total

Prix TTC. Frais de port, périphériques : 60F / ordinateur 150F C.R. 80F en sus

Les bases de l'animation

Nous allons laisser en suspend pendant quelques temps l'analyse de DPaint et Brilliance pour nous concentrer sur les bases de dessin et d'animation traditionnelle. Nous allons revoir ensemble la manière de réaliser facilement des personnages type cartoon et revoir les principes de base que tout dessinateur se doit de connaître.

Nous allons en première partie, étudier ensemble une autre technique d'animation qui permettra même aux néophytes du dessin d'aborder l'animation avec beaucoup plus de facilité. Nous verrons en deuxième partie quelques expressions classiques du visage, qui caractérisent les sentiments et les émotions.

Animation d'une tête de pirate

La manière la plus simple de définir une tête de personnage type cartoon (humain ou animal) est sans conteste d'utiliser des ovoïdes (cercles plus ou moins ovales). On dessine dans un premier temps un cercle, que l'on "divise" avec deux repères, l'un vertical, l'autre horizontal. Ces deux guides permettent d'ajuster correctement les différentes parties du visage indépendamment de l'inclinaison de la tête dans l'espace. La base du nez se trouve toujours à l'intersection de ces deux repères, les yeux sont toujours placés au-dessus du repère horizontal, et le milieu de l'oreille coïncide avec le guide horizontal.

Quel que soit l'angle d'inclinaison de la tête, vous devez être en mesure de placer correctement les différentes parties du visage (yeux, nez, bouche, oreilles). Grâce à ces guides, entraînez-vous à dessiner cette tête dans toutes les positions (figure 1). Avec un peu d'entraînement, vous n'aurez par la suite plus besoin de ces guides.

Rotation simple

Une fois cette technique maîtrisée, nous pouvons tenter de réaliser notre première animation. Nous allons dans un premier temps, faire pivoter la tête de gauche à droite sur 9 images. C'est le guide vertical qui nous permettra de dessiner correctement chaque étape. Nous allons pour ce faire utiliser *DeluxePaint*, afin d'exploiter

cet outil fabuleux qu'est la table lumineuse.

- Sélectionnez le mode 640x512 avec 8 couleurs.

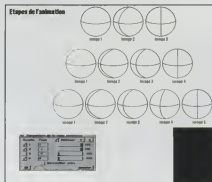


Figure 2.

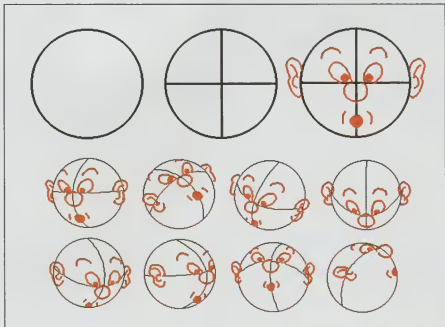


Figure 1.

- Dessinez un cercle avec un guide horizontal, puis définissez 3 images. Sur la troisième, dessinez le guide vertical.

- A l'image 2, activez la table lumineuse (touche L) et changez les paramètres afin de dessiner le guide intermédiaire entre l'image 1 et l'image 3.

- A l'image 1, ajoutez une image et dessinez l'intermédiaire entre l'image 1 et l'image 3.

- A l'image 3, ajoutez une image, effacez le guide vertical, puis dessinez l'intermédiaire entre l'image 3 et l'image 5.

- Sélectionnez une autre couleur et grâce aux guides, placez correctement les différents éléments du visage sur chaque image. Vous serez surpris par la facilité d'exécution de cette méthode.

- Contrairement aux précédentes étapes, la finalisation de votre animation dévoilera vos talents de dessinateur. Vous devez ajouter tous les détails qui donneront plus de relief à votre personnage (joues, menton, cheveux, etc.).

- Coloriez votre pirate.

- Pour lui faire tourner la tête de 180°, il suffit de saisir l'animation en brosse animée et de l'inverser sur 'x'. Il faut ensuite inverser le sens de défilement de l'animation dans le menu Animation / Brosse Animée / Paramètre. Ajoutez pour finir 5 images à votre animation et collez la brosse animée. Remarque : ceci n'est possible qu'avec *Deluxepaint* car *Brilliance* ne permet pas d'inverser les brosses animées. La seule solution consiste à prendre les images en brosse et de les inverser une par une !

• La dernière étape consiste à donner du volume en ajoutant de la lumière.

Assurez-vous que chaque couleur de votre palette, possède une jumelle plus claire. Protégez la couleur noire grâce aux masques de couleurs et éclaircissez la partie gauche du visage.

Pour *Deluxepaint* : Option Effet/Traitements/Luminosité et translucidité avec un paramètre de 50% ; pour *Brilliance* : mode de couleur "Aviver" avec un taux de 20%.

Dans cette animation, seul le guide vertical bougeait. Pour compliquer un peu les choses, vous pouvez définir un mouvement un peu plus complexe, où le guide horizontal bouge aussi. Bien qu'un peu plus délica-

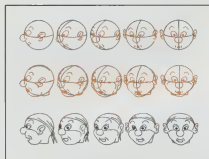


Figure 3.

te à réaliser, la procédure d'animation reste la même.

Les expressions du visage

Lorsque le visage se déforme, il révèle les sentiments et les émotions du personnage (Joie, colère, méfiance, peur, etc.). Les yeux, les paupières, les sourcils, le front, les pommettes, la bouche... sont autant d'éléments qui rentrent en compte pour définir visuellement une émotion. Bien que les expressions d'un visage soient extrêmement variées, on peut néanmoins définir un certain nombre "d'expressions de base". En général, les animateurs étudient leurs propres mimiques devant un miroir pour dessiner celles de leurs personnages.

Analysons ensemble les différentes attitudes de notre pirate (figure 5).

- A : la concentration. Tous les traits du visage sont horizontaux. L'expression est neutre.
- B : la satisfaction. On retrouve un relèvement des sourcils et un sourire en coin caractéristique.
- C : la fatigue. Les paupières mi-closes avec les pupilles basses expriment souvent cet état.
- D : l'idée qui surgit (eureka !).
- E : l'étonnement. Tous les traits du visage s'arrondissent, les sourcils se relèvent, la bouche s'ouvre plus ou moins et les yeux sont grands ouverts.
- F : la frayeur. Le visage se déforme, ses

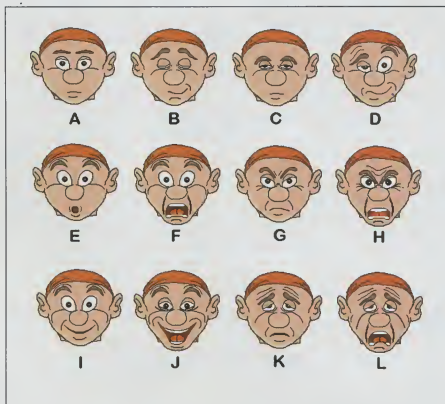


Figure 5.



Figure 4.

traits tendent tous vers le haut. C'est l'exagération de l'étonnement. La bouche s'ouvre énormément comme pour pousser un cri.

- G : la sévérité. Les sourcils se froncent et produisent quelques rides à la base du nez. La bouche est fermée.
- H : la colère. Les traits du visage se déforment, tendant tous vers le bas. C'est l'exagération de la sévérité. La bouche se déforme et s'incurve vers le bas. Les rides sont nettement plus marquées.
- I & J : la joie. Tous les traits du visage se déforment, tendant tous vers le haut. Les extrémités de la bouche forment un arc de cercle. Plus le moral est haut, plus les traits du visage tendent vers le haut.
- K & L : la tristesse. Plus le moral est bas, plus les traits du visage tombent vers le bas.

A propos des yeux

Il y a différentes façons de les animer, et il est nécessaire de donner au regard une attitude réaliste qui renforce l'expression du visage. Le mouvement de la paupière doit toujours suivre un arc de cercle. Plus vous définirez d'images intermédiaires dans le clignement de l'oeil, plus l'expression sera accrue.

Le fait de ne pas bouger la pupille lorsque la paupière descend, donne un sentiment d'alerte chez le personnage. Si la paupière met plus de temps à descendre, un certain sentiment de stupidité interviendra.

Le fait de faire descendre la pupille en même temps que la paupière indique une certaine fatigue. De même, plus il y aura d'images intermédiaires, plus votre personnage semblera fatigué.

Conclusion

Un cercle parfait pour définir un visage est sans conteste la méthode la plus facile pour apprendre à animer des têtes. Nous verrons dans le prochain numéro qu'il existe une foultitude d'ovoides permettant de définir toutes sortes de personnages et d'animaux. Les animer peut paraître un peu plus délicat à réaliser, mais grâce à la méthode décrite ici et avec un peu d'entraînement, vous serez en mesure de faire subir des rotations de tête à n'importe quel type de personnage.

Olivier Duval

AmiTCP, première

Depuis le temps qu'on vous bassine avec Internet, cela vous peut-être donné envie de vous acheter un Modem et de vous adonner vous aussi au sport à la mode du moment : le surf sur le réseau des réseaux. Oui mais voilà, c'est beaucoup plus facile à dire qu'à faire...

Car pour autant puissant qu'il soit, ce bon vieux AmiTCP n'en demeure pas moins assez ardu à configurer. Que voulez-vous, ma pauvre dame, c'est là le dur héritage des programmes adaptés du monde Unix.

Mais d'abord, avant tout et en premier lieu, on peut se poser la question suivante : mais qu'est-ce que c'est, doudou, dis-donc ? Suis-je obligé d'en passer par AmiTCP pour aller naviguer sur le Web ? Pourquoi tant de haine ?

Vas-y Franck

La réponse à ces questions essentielles est une réponse de Normand : "p't'êt' ben qu'oui, p't'êt' ben qu'non..." AmiTCP implémente sur l'Amiga le protocole Tcp/ip, protocole incontournable dans le monde de l'Internet, qui permet à tous les ordinateurs connectés au Réseau de communiquer entre eux. Ce n'est heureusement pas la seule implémentation de ce protocole sur notre machine : Commodore lui-même avait développé As-225, lequel est aujourd'hui propriété d'Amiga technologies et fait partie intégrante du bide commercial de l'hiver dernier, le fameux *Surfer pack*... D'autres implémentations sont en cours de réalisation, notamment *Miami* (Modem-based Internet for the Amiga, admirez le jeu de mots...), qui semble très prometteur. Cela dit, AmiTCP est le plus ancien et le plus supporté de tous les protocoles Tcp/ip, et malgré qu'il soit devenu commercial depuis sa version 4.0, une version de démonstration entièrement fonctionnelle est toujours disponible dans le domaine public.

C'est bon

Nous allons commencer cette série consacrée à AmiTCP, en décrivant par le menu et par l'image, sa procédure d'installation. Nous considérerons que vous avez déjà réussi à mettre la main sur une copie de l'archive AmiTCPDemo40.lha, laquelle peut vous être fournie soit dans un kit de connexion quelconque, soit directement en puisant dans le domaine public (comme de bien entendu, AmiTCP est disponible sur Aminet, dans le répertoire comm/tcp).

Nous considérerons également que vous possédez un disque dur et au moins 4 Mo de mémoire Fast. En-dessous de cette configuration, surfer sur Internet relève de l'auto-flagellation aggravée d'un malin plaisir masochiste pour tout ce qui est petit mais mignon.

Étape par étape

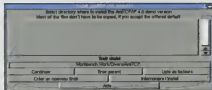
1) La première chose à faire, est de décompresser l'archive d'AmiTCP soit dans le Ram disk, soit dans une répertoire de travail temporaire de votre disque. Quand c'est fait, double-cliquez sur l'icône "Install_AmiTCP".

L'Installer va vous poser plusieurs questions, auxquelles seul votre fournisseur d'Internet peut vous aider à répondre. Ce sont : votre nom d'utilisateur (login), votre mot de passe, votre nom de domaine, votre adresse Ip, celle de votre fournisseur, etc. N'hésitez pas à lui poser la question, même s'il ne connaît pas forcément l'Amiga, ces éléments sont communs à toutes les machines connectées au Net.



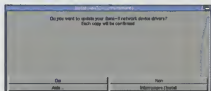
2) Choisissez un répertoire de destination pour AmiTCP. Une bonne idée consiste évidemment à créer un nouveau tiroir baptisé "AmiTCP".

L'utilitaire d'installation copie alors un nombre important de fichiers sans que vous n'ayez à intervenir.

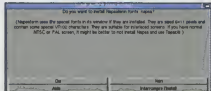


3) Vient l'heure de la première question : voulez-vous copier les pilotes Sans-II ?

Répondez non, car AmiTCP n'est pas fourni avec les pilotes corrects pour les fournisseurs modernes. Il nous faudra du Ppp, AmiTCP ne propose que du Slip...



4) La question suivante concerne l'émulateur de terminal, *NapsTERM*, utilisé pour les connexions en telnet. L'Installer demande si vous désirez copier les polices de caractères de *NapsTERM* dans votre tiroir Fonts : Répondez par l'affirmative, ça ne mange pas de pain.



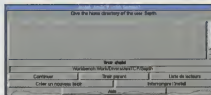
5) C'est là que les choses se compliquent un peu. L'Installer vous demande le nom de l'utilisateur par défaut. Entrez ici votre petit surnom préféré. Moi, c'est *Septh*.



6) La question suivante concerne votre login. Il est de bon ton de conserver ici le même nom que précédemment, cela évite bien des prises de tête plus tard. L'Installer vous demande votre Userid et votre Groupid ; acceptez simplement les valeurs proposées par défaut, normalement 100.

7) Vous devez maintenant entrer votre nom réel, tel qu'il sera lu par les destinataires de vos courriers électroniques. N'essayez pas de jouer les malins en mettant n'importe quoi, il est important d'entrer votre vrai nom.

8) Il vous faut maintenant définir votre répertoire de travail. Une bonne idée consiste simplement à créer un nouveau tiroir au sein du répertoire d'AmiTCP, et à lui donner votre nom de login.



9) La question suivante vous demande le nom de l'interpréteur de commandes associé à votre nom d'utilisateur. Acceptez sans broncher la suggestion "shell" affichée en cliquant sur "continuer". L'installateur affiche alors un résumé des informations entrées jusqu'à présent, et vous demande confirmation. Si vous n'avez pas commis d'erreur, cliquez sur "Add".



10) Une fenêtre Shell s'est ouverte quelque part sur l'écran du Workbench, qui vous demande votre mot de passe. Ce n'est pas nécessairement le même que celui que vous a communiqué votre fournisseur d'Internet, mais pour éviter tout malentendu, il est conseillé de ne pas trop abuser des mots de passe. Notez que vous tapez "à l'aveuglette", sans écho à l'écran !

11) Retour à l'installateur, qui vous demande si votre connexion est dynamique. Si vous

êtes chez Club-Internet, WorldNet, FranceNet ou Imaginet, répondez par oui. Sinon, vérifiez auprès de votre fournisseur.

12) Les choses vraiment sérieuses commencent. Aidez-vous du tableau pour répondre correctement aux questions suivantes. Ce tableau est adapté au Club Internet de Grolier interactive, il est évidemment incorrect pour les autres fournisseurs.

13) L'installateur vous demande alors si vous désirez qu'il modifie votre User-Startup ou non. Répondez de préférence par l'affirmative, mais rien ne vous y oblige. En revanche, répondez toujours par oui à la question suivante concernant le lancement automatique d'inetd. Enfin, l'installation est terminée... mais la connexion n'est pas encore pour tout de suite !

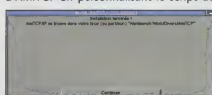
(A suivre...)

Hélas, la place qui m'est impartie étant limitée, nous devons arrêter là notre pre-

hhh	
Domain name :	club-internet.fr
Network interface :	Ppp
Ip address :	0.0.0.0 (*)
Destination address :	0.0.0.0 (*)
Netmask :	
Gateway :	0.0.0.0 (*)
1 st nameserver :	194.51.174.67
Autres nameservers :	
1 st domain name :	club-internet.fr
Autres domaine names :	

(*) Ces valeurs seront ajustées plus tard, lors de l'installation du ppp.device.

mier voyage au pays du Tcp/ip. La prochaine fois, nous compléterons l'installation d'AmitCP en personnalisant le script de



démarrage (Startnet) et configurons le ppp.device pour, enfin, pouvoir nous connecter.

Septe

APPLIMATIC SA

juillet/août 1996

spécialiste

en SUISSE

AMIGA 4000 TONER, 68040 25 MHz, 18 Mb RAM, disque dur SCSI2 1 05 gigas, **cd ROM 4 vitesses**, SCALA MK300 AMIGA 1200 / 68020 16 MHz, 2 Mb RAM, disque dur 170Mb avec Photocentric 1.23E, Pritel 6.4 SE, Scala AM300, Wordworth4SE, Data store 1.1, Turbo call, Delta's Organizer, Pritel Movie et Whizz (version INTERNET demandez exp)

DRACO 68060, 50 MHz, SCSI3, carte graphique RETINA, CD ROM Multiplexed, 4 Mb RAM extensible à 128 Mb on Board, avec AD Pro, Morph plus, scanner driver, XiPoint...

MONITEURS :
Amiga 1438 ou 1538 15" 1024x768, 1538 KHz pour tout AMIGA 1 - des "ARGA 17" 1024x768, 31-64 KHz, normes MPRII et COCP2
CTX 20" 1600x1280, 31-64, dot 0.28, 2-entrées composites
Amiga 17" 1024x768 15 KHz avec haut-parleurs

SON, CD-ROM :
Home Music Kit, digitaliseur 8-bit et logiciel complet
Carte son Taccata 16 bits (Microsystem) avec logiciel
CD ROM SCSI digitaliser ou SONY quadruple-vitesse
CD ROM externe pour Amiga 1200, av. driver et 500 jeux
CD ROM interne quadruple-vitesse pour Amiga 4000 avec driver

Graveur de CD YAMAHA externe 28/4W av. 2 cds
Programme Asin-cds 3.0 avec fish Gold disk

IMPRIMERIES :
HP Deskjet 850C
Epson Stylus Color 720 Dpi avec driver Amiga
Epson Stylus couleur 1500 A2, 720 Dpi avec driver **NOUVEAU**

DISQUES DURS, STREAMER :
Quantum 850 Mb SCSI2 pour tout contrôleur
2.2 Gigas, pour Amiga 4000
Syquest 270 Mb SCSI avec 1 cartouche
Cartouche Syquest 270 Mb
IA2, disque dur à cartouches de 1.0 gigas, SCSI externe en stock
2.2 Gigas Quantum 2.2 gigas SCSI2, 9 ms
Disque dur externe 1 gigas pour Amiga 500 à 4000 interne
Syquest 135 Mb externe SCSI2 avec 1 cartouche

GURU ROM pour contrôleur ou accélérateur GVP, résout beaucoup de problèmes
RICKSTART :
ROM Switch 1.21.3.2.0.31 pour 2 rams A500, 2000
ROM 3.1 pour Amiga 500, 1200, 2000, 3000, 4000
ROM 3.1 avec manuels en français

francs suisses francs français
3800.- 16500.-
880.- 3760.-

des 4950.- 21500.-

490.- 2000.-
890.- 3800.-
2000.- 8690.-
1490.- 6190.-

89.- 390.-
590.- 2490.-
290.- 1260.-
290.- 1260.-
119.- 490.-
1090.- 4750.-
149.- 640.-

790.- 3360.-
750.- 3290.-
1690.- 7360.-

320.- 1390.-
490.- 2100.-
600.- 2590.-
85.- 370.-

950.- 4100.-
890.- 3860.-
490.- 2190.-
280.- 1100.-

99.- 400.-

39.- 160.-
120.- 490.-
229.- 980.-

SCANNER, VIDEO, digitaliseurs

Epson G1 8500 Scanner A4, à plat 1600 Dpi
Scanner A4 à plat, 600 Dpi
V-lob, digitaliseur 24-bits en temps réel pour tout Amiga Y/C
IV-24 GVP digitaliseur temps réel avec PIP, Splitter RGB, Genlock
Iv-Motion, Macro-system, enregistreur des séquences video en temps réel sur votre disque dur, effets spéciaux, Genlock ...
CARTES GRAPHIQUES :
RETINA BLT-23, 4 Mb pour Amiga 2000, 3000, 4000
Cybernation 64-bit, 2 ou 4 Mb zorro III pour Amiga 3000, 4000
Picasso II 2 Mb pour Amiga 2000, 3000, 4000

1190.- 5160.-
650.- 2790.-
650.- 2490.-
1590.- 6990.-
1690.- 7340.-
690.- 2990.-
490.- 2890.-
690.- 2090.-



Vacances: du 13 au 22 juillet 1996 et du 10 au 25 août 1996

Produits



demandez nous pour d'autres prix svp !

TVA incluses Indirect, Droits de port à rajouter

CONTRÔLEURS, ACCELERATEURS

Contrôleur disque dur pour Amiga 500 ou 2000
Contrôleur SCSI2 PCMCIA pour A1200
Contrôleur SCSI2+AT Bus-extension RAM-8 Mb p. Amiga 2000
Blizzard 68060, 50 MHz, extensible, pour A1200
Blizzard 68060 50 MHz, extensible, pour A1200
CYBERSTORM2, 68040/68060 50 MHz AMIGA 3000/4000 av. contrôleur SCSI2 intégré
des Blizzard 2040 ERC ou 2060, 68060 50 MHz pour A2000 avec SCSI2 des
EMULATEURS :
Emplant 1200, émulateur MAC2 couleur pour tout Amiga 1200, multiple,
Emplant PRO, mise à jour pour anciennes cartes (hard et software)
EXTENSIONES MEMOIRE :
4 Mb pour Amiga 4000
16 Mb pour Warp Engine, Cyberstorm, Fastlane Z3 etc...
4 Mb pour Amiga 3000 Slot-Column
4 Mb pour carte accélérateur GVP-SM 1230, A530 ou combo
2 Mb pour GVP série II, commodore A2058 ou Supra RAM
Carte 2 Mb pour Amiga 500 ou 2000 des
D85 Cobra A1200 33 MHz av. 4 Mb RAM 32 bits, Horloge et empl. copro

francs suisses francs français
190.- 440.-
169.- 690.-
290.- 1260.-
1190.- 4990.-
350.- 1500.-
760.- 3300.-
720.- 3000.-
160.- 600.-
99.- 400.-
99.- 420.-
290.- 1250.-
320.- 1390.-
390.- 1620.-
80.- 380.-
190.- 1800.-
350.- 1500.-

Attention

LOGICIELS, divers :

AMINET set1, set2, 101, 112, CAM, Fred fish Gold, Giga graphics
Communicator II, connecte CD32 jeu en français, version CIS
Analcopy 2, traitement de texte en français, version CIS
Manuels en français pour Scala MK300
Scala MK400, litroge, version CIS en français
Superstudio 011 pour Amiga 3000 ou 4000
Modem/FAX externe V32 bit 14400 Bds (idéal pour INTERNET)

en stock demandez
129.- 590.-
119.- 490.-
79.- 330.-
390.- 1490.-
65.- 280.-
190.- 800.-

APPLIMATIC SA

CH-1618 Châtel-St-Denis, Route de Montreux
Tél (0141)(0)21-9314031 Fax (0141)(0)21-9314035

Ma préférence à moi...

Le Workbench est un environnement entièrement paramétrable. Depuis les couleurs de l'écran jusqu'aux caractéristiques de l'imprimante, en passant par les polices de caractères, les données locales et le débit du port série, quasiment tous les aspects de l'Amiga peuvent être configurés de bien des manières différentes.

Le système de gestion des préférences a considérablement évolué depuis le premier Kickstart... En maintenant 11 ans, les auteurs du Workbench n'ont cessé de lui apporter moult améliorations plus ou moins importantes. Fort logiquement, le plus gros changement a eu lieu lors du passage au Kickstart 2.0, non seulement dans la présentation des éditeurs de préférences, mais aussi dans leur implémentation même.

Evolution

Résumons donc un peu la situation. Sous Workbench 1.3, un seul et même programme se charge de présenter à l'utilisateur, les différents paramètres personnalisables. Baptisé - tout simplement - *Preferences* (sans les accents, c'est de l'anglais), ce programme se trouve dans le répertoire Prefs de la disquette ou partition Workbench. Son rôle est assez limité, mais il couvre les aspects essentiels de cette version du système : le clavier, la souris, le port série, l'imprimante, la police par défaut, les couleurs et la position plus ou moins centrée de l'écran du Workbench. Le domaine public, fidèle à sa réputation, est passé par là, et a ajouté à cette liste quelques éléments intéressants, comme par exemple le nombre de

couleurs du Workbench (limité à 4 en 1.3, rappelons-le).

La situation a complètement changé avec l'arrivée du Workbench 2.0. Le tiroir Prefs contient dorénavant non plus un, mais quinze éditeurs séparés, chacun se chargeant d'un aspect particulier de la configuration de l'Amiga. L'intérêt de la chose est évident, surtout pour les ingénieurs de l'Amiga : cette organisation permet des mises à jour plus faciles, aussi bien pour corriger un éditeur particulier que pour en introduire des nouveaux, le cas échéant.

En plus de cette diversification, les "nouvelles" préférences du Workbench 2.0 permettent de modifier plus de paramètres : l'écran du Workbench est désormais entièrement configurable (taille, nombre de couleurs, positionnement), un son numérique peut être joué lorsque l'écran clignote, etc.



Le tiroir Prefs du Workbench 2.0.

Avec le Workbench 2.1, une seule modification a été apportée au système des préférences, mais elle est de taille : la possibilité de choisir enfin la langue dans laquelle l'Amiga s'exprime ! Un éditeur baptisé *Locale* a été ajouté, qui permet non seulement de franciser le Workbench (ou tout autre programme compatible), mais aussi de l'utiliser dans n'importe quelle autre langue pour laquelle un fichier de traduction existe. Mieux : il est possible de définir plusieurs langues préférées, de telle sorte que si un logiciel ne possède pas un fichier de traduction français, il puisse parler espagnol, allemand ou anglais. Imaginez par exemple le cas d'un italien habitant en France : il peut configurer son Amiga pour l'italien en première langue, le français en second, puis, en dernier recours, l'anglais.

Les logiciels compatibles avec le système de localisation parleront alors italien si un fichier de traduction italien existe, sinon, français si un fichier de traduction français existe, sinon anglais, ou toute autre langue dans laquelle le logiciel a été développé.

Le Workbench 3.0 n'a quant à lui apporté qu'une seule amélioration notable : l'éditeur *Palette* permet dorénavant de choisir les styles qu'utilisera Intuition pour dessiner les bords des fenêtres, les gadgets et les menus.

Utilisation des éditeurs

Quelle que soit la version du Workbench que l'on considère, de la 1.3 à la 3.1, les éditeurs de préférences possèdent toujours trois boutons aux fonctions identiques : *Save* (sauver), *Use* (utiliser) et *Cancel* (annuler).

- Le bouton *Save* accepte les paramètres modifiés, et les sauvegarde de façon à les rendre permanents. Ainsi, l'Amiga retrouvera la même configuration à chaque démarrage, et ce jusqu'à ce que les préférences soient à nouveau éditées.

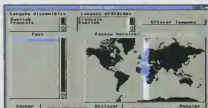
- Le bouton *Use* fonctionne à peu près de la même manière, si ce n'est que les modifications ne sont pas sauvegardées définitivement, mais provisoirement. A la prochaine ré-initialisation, l'Amiga retrouvera ses paramètres originaux d'avant modification.
- Le bouton *Cancel* permet simplement d'oublier toutes les modifications apportées aux préférences, et de retrouver leur état initial.

Depuis le Workbench 2.0, chaque éditeur dispose également d'un menu dans lequel on retrouve toujours plusieurs options standards.

- *Open...* (Ouvrir...) : permet de charger un fichier de configuration sauvegardé au préalable avec l'option *Save As* (voir ci-dessous).
 - *Save As...* (Sauver en...) : sauve un fichier de configuration, sous un nom choisi par l'utilisateur. Cette option permet de créer plusieurs configurations différentes, qui peuvent par exemple s'adapter à des séances de travail différentes.
 - *Quit* (Quitter) : quitte l'éditeur de préférences, sans prendre en compte les changements apportés. Équivalent donc à un clic sur le bouton *Cancel*.
 - *Reset to defaults* (Valeurs par défaut) : permet de retrouver les valeurs par défaut du Workbench, comme si les préférences n'avaient jamais été éditées.
 - *Last saved* (Dernières valeurs sauvegardées) : permet de retrouver les dernières valeurs sauvegardées par un clic sur le bouton *Save*.
 - *Restore* (Valeurs initiales) : permet d'annuler toutes les modifications entreprises, mais sans quitter l'éditeur.
 - *Create icons?* (Créer des icônes ?) : décide si l'éditeur de préférences ajoute ou non une icône aux fichiers qu'il crée lorsque *Save* ou *Save as* sont sélectionnées.
- D'autres éditeurs disposent de menus plus étoffés. Par exemple, *Palette* propose des



Préférences en 1.3.



L'éditeur local.



La palette du Workbench 3.0.

jeux de couleurs pré-configurés (cham-pagne, pharaon, etc.), mais les sept options décrites ci-dessus se retrouvent toujours d'un éditeur à l'autre.

Où sont sauvegardées les préférences ?

Sous Workbench 1.3, la situation est extrêmement simple : les préférences sont stockées quelque part dans la mémoire de l'Amiga lorsque le bouton Use est actionné, et dans le fichier DEVS:system-configuration lorsque c'est le bouton Save qui est choisi. Là encore, tout est entièrement différent depuis le système 2.0. Le fichier DEVS:system-configuration, s'il existe, est lu au démarrage, pour rester compatible avec le Workbench 1.3, mais il n'est jamais écrit. A la place, les éditeurs de préférences peuvent sauvegarder leurs paramètres dans trois endroits différents :

- Si l'option Save est utilisée, l'utilisateur peut choisir un répertoire quelconque. Normalement, Sys:Prefs/Presets est proposé par défaut, mais la décision finale est laissée à sa discrétion. Si l'option Create icons est active, une icône est également sauvegardée, sur laquelle il suffit alors de double-cliquer pour activer directement les préférences correspondantes, sans repasser par l'éditeur.

- Si le bouton Use est utilisé, l'éditeur de préférences écrit un fichier dans le répertoire ENV:Sys.

- Si le bouton Save est utilisé, l'éditeur de préférences écrit deux fichiers identiques, l'un dans ENV:Sys, l'autre dans ENVARC:Sys. De cette manière, il existe toujours une copie des préférences actives dans le répertoire ENV:Sys, ENVARC:Sys étant réservé aux préférences permanentes. Rappelons pour être complet, qu'une des premières actions de la séquence de démarrage (la Startup-sequence) est justement de copier le contenu d'ENVARC:Sys dans ENV:Sys.

Et les autres ?

Il existe de nombreux programmes ne faisant pas partie du Workbench, qui, disposant d'un éditeur de préférences propre, le rangent dans le tiroir Prefs du Workbench. De la même manière, ils stockent leurs fichiers de configuration dans les répertoires ENVARC: et ENV:, parfois dans un sous-répertoire qui leur est dédié. Cela n'a aucun incidence sur le fonctionnement des éditeurs habituels du système, et doit être perçu simplement comme un moyen d'uniformiser le fonctionnement de l'Amiga. Pour vous aider à faire la part des choses, le tableau ci-dessous liste les éditeurs standards du Workbench, avec leur fonction et les noms de leur fichier de configuration.

Stephan Schreiber

Editeur	Fonction
Font	Polices du Workbench
IControl	Contrôle d'Intuition
Input	Clavier, souris
Locale	Pays et langue
Overscan	Sur-affichage de l'écran
Palette	Couleurs du Workbench
Pointer	Pointeur de la souris
Printer	Sélection de l'imprimante
PrinterGfx	Graphismes de l'imprimante
PrinterPS	Imprimante Postscript
ScreenMode	Mode d'écran du Workbench
Serial	Port série
Sound	Son du "beep"
Time	Date et heure
WBPattern	Apparence du Workbench

Fichier de configuration
fonts.prefs
icontrol.prefs
input.prefs
locale.prefs
overscan.prefs
palette.ilbm (2.x)
palette.prefs (3.x)
pointer.ilbm (2.x)
pointer.prefs (3.x)
printer.prefs
printergfx.prefs
printerps.prefs
screenmode.prefs
serial.prefs
sound.prefs
Pas de fichier I
wb.pat et win.pat (2.x)
wbpattern.prefs (3.x)

Un fichier supplémentaire, wbconfig.prefs, sauve la position et la taille de la fenêtre Workbench.

AMIGA 1200 MAGIC PACK	3190
MONITEUR 1438S	2290
MONITEUR 1538S	3990
MONITEUR 1764S	7590

TABLETTES GRAPHIQUES WACOM

FORMAT A6	1390
FORMAT A5	2590

Tablettes de la série ArtPad II. Pourquoi dessiner à la souris alors qu'un crayon vous apportera une précision inégalable. De plus, une gomme permet de corriger vos erreurs. Driver Amiga inclus.

GENLOCK SATV 40A Y/C	2350
----------------------	------

Incrutad des Images Amiga sur des vidéos personnelles en Hi-8. Possibilité de fondu.

RAM Expansion Board	1380
---------------------	------

Carte d'extension mémoire pour A4000. 128 Mo maxi sur des emplacements SIMM.

Mongoose Board	2350
Carte accélératrice 68030 à 50 Mhz pour A1200. Copro 68882/50 fourni. 1 support Ram SIMM jusqu'à 128 Mo.	
KIT SCSI-2 pour Mongoose	720
RAPID FIRE	1180
Carte contrôleur SCSI-2 pour A2000,3000,4000. 2 Supports Ram Simm jusqu'à 8 Mo.	
WILDFIRE 60	9760
Carte accélératrice 68030 à 50 Mhz pour A2000. Contrôleur SCSI-2 DMA intégré (10 Mo/s). 128 Mo de Ram SIMM possible. connecteur ethernet.	

DD 3.5 850 Mo IDE Quantum	1270
DD 3.5 1,2 Go IDE Seagate	1460
les disques sont installés WD avec 80 Mo de DP + cables + D7 traité	
Nappe 2.5/3.5 + cable alim	55
DD 3.5 1 Go SCSI-2 Seagate	1710
CD-ROM X4 IDE externe	870
CD-ROM X6 IDE externe	1180
CD-ROM X4 SCSI-2 externe	1250
CD-ROM X6 SCSI-2 externe	1970
Squirrel	490
RAM 4, 8, 16, 32, 64 Mo	NC
Souris 560 Dpi	130

AsimCDFS v3.5	490
---------------	-----

Gestion des CD Amiga, audio, Mac, Kodak. Emulateur CD-32

Panorama v4.0	850
---------------	-----

Pour créer des paysages virtuels. Gestion de l'eau, des nuages, des arbres. De nombreux paramètres pour réaliser de splendides horizons.

TurboCalc v3.56	490
-----------------	-----

Un tableur tout en français.

IDeFix	389
--------	-----

WordWorth 5.0	795
---------------	-----

Personal Paint v6.4	395
---------------------	-----

Photogenics 2	800
---------------	-----

Nouvelle version du célèbre traitement d'images. Gère maintenant les animations et peut s'interfacer avec LightWave Précisez version CD ou disquettes.

TrapAx	690
--------	-----

LightWave v4.0	6990
----------------	------

Le meilleur soft de 3D. Maintenant avec manuel en Français.

Wavemaker v2.0	1750
----------------	------

Amateur de logos pour LightWave

Et encore des centaines d'autres produits pour faire de l'Amiga la meilleure des machines

Commande par courrier ou par téléphone
Règlement par Chèque, Mandat postal ou Carte-remboursement
Frais de port: 45 F (logiciels), 50 F (matériel), 150 F (moniteurs), CR + 0.5 F
Offre valable dans la limite des stocks disponibles

ARexx en drierie, ARexx en draps

Chers amis bonjour et bienvenue au jeu d'Emile Franc !

La question du mois nous a été envoyée par le comte Inue de Touillez, qui gagne toute ma considération ainsi que les 1000 brouzoufs offert par Dream et les Hôtels

Estprisquicroyaitprendre : "Parse-me et parse-moi sont dans un bateau ; parse-moi tombe à l'eau, qu'est-ce qui reste dans le bateau ?".

Tous ceux qui ont répondu "parse-moi" ont tout faux : cette instruction n'existe pas en ARexx et provoquerait inmanquablement une erreur d'analyse dans le script. Je rempoche donc mes 1 000 brouzoufs et vous donne rendez-vous au mois prochain pour un nouveau jeu d'Emile Franc. Chers amis, bonsoir.

Ben pourquoi ?

Si je me souviens bien, la dernière fois, nous avons commencé à évoquer les joies de l'instruction PARSE et de ses dérivées ARG et PULL, début d'évocation qui nous avait amené à parler des modèles d'analyse syntaxique (en anglais : templates). Nous avions vu que ces modèles étaient constitués d'éléments de base de deux types différents : les repères et les cibles.

Grossièrement, un repère sert à déterminer les positions de début et de fin des sous-chaînes (hips !) à extraire de la chaîne analysée, tandis que les cibles indiquent les noms des variables auxquelles ces sous-chaînes (re-hips !) seront affectées. Nous avions conclu cette brillante démonstration en insistant sur l'existence d'une cible particulière, le point (.), qui "avale" sa valeur et permet donc d'économiser des variables.

J't'ai repéré !

On l'a dit (*), il existe également plusieurs types de repères, trois pour être très précis : les repères absolus, les repères relatifs, et les repères de figures.

- Les repères absolus : ce sont les plus simples à manipuler. Leur rôle est évident : extraire une sous-chaîne (re-re-hips !) com-

prise entre deux positions absolues de la chaîne analysée (par exemple, du cinquième au dixième caractères).

- Les repères relatifs : pas très compliqués non plus, ils permettent d'extraire une sous-chaîne (quatre fois hips !) depuis une position relative à la position courante. Par "position courante", on entend "le nombre de caractères de la chaîne d'entrée déjà analysés" (aucun rapport, donc, avec le fait de s'asseoir sur le trône quand on a la diarrhée...). Ainsi et par exemple, si ARexx a déjà analysé cinq caractères, la position courante est fixée au sixième. Un repère relatif permet effectivement de "sauter" un nombre quelconque de caractères, comptés depuis cette fameuse position courante.

- Les repères de figures : ce sont les plus délicats des trois. Ils permettent de comparer une chaîne quelconque, représentée par le repère lui-même, avec une partie de la chaîne analysée, en commençant à la position courante. Leur principal intérêt est de permettre d'ignorer certains caractères spéciaux (guillemets, ponctuations...) de la chaîne analysée sans connaître leur position exacte dans celle-ci.

Ça coule de source

L'instruction PARSE peut analyser des chaînes en provenance de différentes sources, et éventuellement transformées en majuscules grâce au mot-clé UPPER placé directement après elle. La source la plus évidente est sans doute la chaîne littérale, définie explicitement dans le script :

```
PARSE VALUE 'Bonjour vous' WITH  
a ' ' b
```

placera le mot "Bonjour" dans la variable a, et le mot "vous" dans la variable b (sans les guillemets). Notez la présence des mots-clés VALUE et WITH, qui servent à distinguer la chaîne à analyser (la source) du modèle (la destination), ainsi que de l'espace (entre apostrophes) placé entre les noms des deux variables, et dont le rôle est de s'assurer que les sous-chaînes n'en contiendront pas, d'espaces. Sans lui, la variable b contiendrait, après exécution de cette ligne, le mot "vous", toujours sans les guillemets, mais précédé d'un espace relativement inesthétique...

Cela dit, il va de soi qu'une telle utilisation de PARSE ne présente pour ainsi dire aucun intérêt, cette instruction prenant à l'évidence tout son sens lorsque la chaîne à analyser n'est pas connue à l'avance... Une autre source d'entrée possible pour PARSE est donc la console (entendez : la fenêtre Shell), via laquelle on peut interroger l'utilisateur du script, lui faire entrer une réponse quelconque au clavier, puis l'analyser :

```
PARSE PULL a
```

Ici, l'option PULL lit une chaîne à partir de la console d'entrée et la stocke dans la variable a. Les remarques précédentes à propos des espaces s'appliquent ici aussi :

```
PARSE PULL a ' ' b
```

Cette instruction suffit à lire dans les variables Nom et Prenom, deux mots quelconques, en s'assurant qu'aucun d'eux ne contiendra d'espaces. Attention à ne pas confondre l'écriture précédente avec :

```
PARSE PULL a,b
```

Cette instruction n'a plus la même signification ! Ici, ARexx lira deux chaînes sur la console, et stockera la première dans la variable a, et la seconde dans la variable b. Concrètement, elle équivaut à deux instructions PARSE PULL consécutives.

Notez que l'option PULL n'est pas forcément la plus efficace pour lire des caractères en provenance du clavier, car elle peut interagir bizarrement avec deux autres instructions ARexx, PUSH et QUEUE (que nous verrons une autre fois, cela va de soi). Pour être sûr d'éviter tout problème, il vaut mieux utiliser l'option EXTERNAL, comme suit :

```
PARSE EXTERNAL a ' ' b
```

Plutôt que d'aller lire des caractères depuis la console d'entrée (STDIN pour les intimes), EXTERNAL les recherche sur la console d'erreur STDERR. Ce nom vous dit quelque chose ? Nous l'avons déjà rencontré lors de l'étude des fonctions de débogage. Rappelons que STDERR représente le flux standard d'affichage des erreurs par RexxMost. Par défaut, il est identique à STDIN, le flux standard d'entrée des caractères, mais les programmes externes Tco et Tcc permettent de le détourner sur une fenêtre propre. On peut également le modifier de manière locale à un script, grâce à la fonction OPEN (pour plus d'informations, relisez donc Dream 28). Par exemple, pour ouvrir une nouvelle fenêtre spécialement dans le but de poser une question à l'utilisateur :

```
/* DemoExternal.rexx */
CALL OPEN('STDERR',
'CON:////Question/CLOSE', 'W')
CALL WRITECH('STDERR', 'Quel
est votre nom ? ')
PARSE EXTERNAL nom
CALL CLOSE('STDERR')
SAY '**nom**'
```

C'est-y pas beau, ça ? On détourne STDERR sur une fenêtre CON: à nous, et hop !, PARSE EXTERNAL utilise cette fenêtre pour ses propres besoins. On n'arrête pas le progrès...

Autre option de PARSE, VAR permet d'analyser le contenu d'une variable quelconque. La source des caractères est donc la variable elle-même, qui doit donc être de type alphanumérique.

```
chaîne = "Bonjour vous"
PARSE VAR chaîne a ' ' b
```

L'exemple ci-dessus n'est évidemment pas très utile, lui non plus. Mais cette variante de PARSE peut se révéler intéressante pour analyser toutes les lignes d'un fichier, par exemple :

```
/* Startup.rexx */
CALL OPEN('x', 'S:Startup-
```

```
Sequence', 'R')
DO WHILE ~EOF('x')
    ligne =
STRIP(READLN('x'))
    IF ligne = ' '
LEFT(ligne, 1) = ';' THEN ITERATE
    PARSE VAR ligne cmd
    ' ' args
    SAY 'Commande =
'cmd', arguments = 'args
END
CALL CLOSE('x')
```

Ce petit script affiche une à une les lignes de votre Startup-Sequence, en séparant chaque commande de ses arguments...

Une forme particulière de l'option VAR est fournie par ARG, la différence étant que ce n'est plus une variable qui est analysée, mais la ligne d'arguments du script.

Options spécialisées

L'instruction PARSE dispose d'encore trois autres variantes, destinée à renseigner le script sur son environnement d'exécution. Le programmeur en ARexx peut, grâce à ces trois dérivées, connaître la version de l'interpréteur, le type du micro-processeur en place dans l'Amiga, et plein d'autres choses aussi sympas. Démonstration :

```
PARSE VERSION langage ver cpu
fpu video freq
```

Après exécution de cette instruction, la variable langage contiendra la chaîne "ARexx" (parce qu'on est sur un Amiga ; sur une machine IBM, elle contiendrait "Rexx"), la variable ver contiendra le numéro de version de l'interpréteur (normalement, 1.15), cpu contiendra le type du micro-processeur (par exemple, "68030"), fpu contiendra le type du coprocesseur (par exemple, "68881") ou la chaîne "NONE", video contiendra soit "NTSC", soit "PAL", et freq contiendra la vitesse de l'horloge de l'Amiga ("50Hz" ou "60Hz").

```
PARSE SOURCE cmd res
prog fichier ext host
```

Cette autre variante de PARSE renvoie dans cmd, soit la chaîne "COMMAND" soit la chaîne "FUNCTION", suivant que le script a été appelé comme une

commande ou une fonction ; la variable res contiendra soit "0" soit "1", suivant que l'option RESULT a été utilisé dans le programme appelant ou pas ; prog contiendra le nom du script, tandis que fichier contiendra son nom complet ; ext sera initialisée avec l'extension par défaut des scripts ARexx (généralement, "REXX") et enfin, host contiendra l'adresse serveur initiale pour les commandes (celle définie par l'instruction ADDRESS).

```
PARSE NUMERIC precision fuzz
form
```

Cette dernière possibilité retourne les options courantes définies par les instructions NUMERIC et NUMERIC FORM. Nous aurons certainement l'occasion d'en reparler avant l'an 2000.

Hé bé !

Où, je sais : présenté comme ça, l'instruction PARSE peut paraître légèrement aride, mais c'est sans doute l'une des plus puissantes du langage. Il convient donc de la maîtriser complètement, d'autant plus que ses différentes possibilités d'analyse la rendent quasiment incontournable.

La prochaine fois, nous reviendrons à un sujet beaucoup plus érotique : le traitement des chaînes de caractères. D'ici là, je vous salue bien bas.

François Bellet-Taitois

(*) Si, si, le mois dernier, je confirme.



Think different, think p... rocédures

Nous avons vu la fois précédente, comment prendre de bonnes habitudes en programmation (du moins l'espéré-je...) : en réfléchissant à l'avance au problème, en l'analysant simplement et en le décomposant. Ce mois-ci, nous allons continuer notre fantastique voyage au pays des bits, en approfondissant encore un peu les "bonnes habitudes à prendre", avant de nous lancer à corps perdu dans l'aspect graphique et esthétique de la chose. De toute façon, n'oubliez jamais qu'un programme aussi joli soit-il, devient vite une catastrophe s'il est mal analysé et mal décomposé (regardez Windoube 95 !).

Comme nous l'avons vu dans notre précédent article, un problème de programmation, quelle que soit sa nature, doit être décomposé. Le fonctionnement d'un ordinateur étant ce qu'il est, c'est-à-dire linéaire, on ne peut se permettre de partir dans tous les sens. Par exemple, dans notre jeu de *Mastermind*, on ne va évidemment pas tester les réponses du joueur avant que celui-ci ne les ait saisies...

D'un autre côté, de nombreuses tâches vont être répétées plusieurs fois. A l'aide des boucles et du copier-coller de l'éditeur, on peut résoudre ce problème dans un premier temps. Mais lorsque le programme commence à atteindre plusieurs milliers de lignes, le copier-coller va vite devenir un vrai calvaire : "mince, la saisie de l'utilisateur est à la ligne 2595 ou 3685, ou au deux ?".

Tatatataaaa...

C'est là que les procédures interviennent. On va caser une partie du code dans une zone spéciale appelée "procédure", qui va pouvoir être appelée plusieurs fois. Chaque procédure est en fait un "mini" programme, indépendant du reste du code (lequel est généralement appelé "main", ou "programme principal" en français, en hommage au langage C). Cette partie principale doit être la plus courte possible. Dans notre jeu du *Mastermind*, elle fait exactement 2 lignes :

1) Appel à la procédure NB_AU_HASARD
2) Appel à la procédure SAISIE_JOUEUR
D'ailleurs, si vous avez suivi attentivement l'analyse effectuée dans l'article précédent, vous avez pu remarquer que deux modules principaux en ressortaient : le tirage aléatoire des nombres ainsi que la saisie proprement dite du joueur... Tiens, étrange coïncidence, non ? Et si vous avez vrai-

ment bien regardé, il y avait cinq modules pour le fonctionnement du programme... Hé bien jetez donc un coup d'œil au listing de ce mois : il y a cinq procédures dans le programme ! Étonnant, non ?

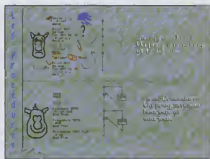
Prociolour, just code it (*)

Bien évidemment, vous vous en doutez, ces fonctionnalités magiques suivent des règles un peu spéciales. Tout d'abord voyons comment se définit une procédure en Amos. Comme je vous l'ai dit, il s'agit d'une partie de code qui doit être appelée depuis le programme principal. Pour des raisons de simplicité, on donne un nom à chaque procédure du programme. Son appel se fera donc par son nom :

```
' on est dans Main
...
...
' Appel à la procédure TOTO
TOTO
...
' re-appel à la procédure TOTO.
TOTO
...
' fin du programme et donc du main.
End

' partie des procédures -----
-----
Procédure TOTO
...
...
Print " hello World "
...
End Proc

Note : ce découpage n'est pas obligatoire
en Amos, mais je vous conseille de l'adopter,
non seulement pour des raisons de clarté,
mais également si vous voulez un
jour vous lancer dans d'autres langages de
programmation, comme le C, où là, c'est
obligatoire... Donc autant prendre de
```



Voici comment il faut procéder...

bonnes habitudes dès maintenant.

Une procédure en Amos est donc déclarée à l'aide de l'instruction *Procedure* (sans accent sur le e !), qui indique le début de la zone de procédure. Cette instruction doit être suivie du nom de la procédure, laquelle est conclue par l'instruction *End Proc*.

Faisons ici un bref retour sur les variables. Nous avons vu que le basic en général, et l'Amos en particulier, distinguait deux types de variables : les numériques (pour les nombres) et les alphanumériques (pour les lettres). A cette notion de procédure que nous venons de découvrir, il faut ajouter qu'une variable (numérique ou alphanumérique) ou un tableau peut être soit locale à une procédure, soit globale.

Une variable locale n'a un sens (et une valeur) qu'à l'intérieur de la procédure dans laquelle elle se trouve, alors qu'une variable globale garde son sens pendant tout le programme, y compris dans les procédures. Cette notion est importante, car elle est source de nombreuses erreurs et prises de tête ! C'est en partie pour cela qu'il faut bien voir que la partie principale du programme est à traiter comme une procédure à part entière, même si Amos ne fait physiquement pas de différence. Ainsi dans l'exemple suivant :

```
' on est dans Main
...
...
n=2
' Appel à la procédure TATA
TATA
print n
...
```

```
...
fin du programme et donc du main.
End
```

```
partie des procédures -----
```

```
Procédure TATA
...
...
N=3608
...
End Proc
```

Dans la partie principale, on donne à la variable N la valeur 2. On appelle ensuite la procédure TATA, où une autre variable N, locale à TATA celle-là, est initialisée avec la valeur 3608. Au retour de la procédure, on affiche la valeur de N : le résultat produit est à nouveau 2. Par contre dans l'exemple suivant :

```
' on est dans Main
Global N
...
N=2
' Appel à la procédure TATA
TATA
print N
...
...
' fin du programme et donc du main.
End
```

```
' partie des procédures -----
```

```
Procédure TATA
...
...
N=3608
...
End Proc
```

N prend la valeur 2 avant l'appel à la procédure TATA, puis cette valeur est changée en 3608 à l'intérieur de TATA. A l'inverse de l'exemple précédent, N conserve cependant cette nouvelle valeur, même au retour de la procédure TATA... Car on aura dit à Amos, avec l'instruction Global, de considérer N comme une variable globale. Bien évidemment, vous pouvez utiliser toutes les variables que vous voulez dans une procédure. Si vous utilisez des tableaux, il faudra les définir dans la procédure avec l'instruction DIM. Par contre, si vous voulez utiliser des tableaux globaux, il faudra d'abord les définir dans la partie principale puis les déclarer en global :

```
' Partie du main :
Dim TABLEAU(5)
Global TABLEAU()
ne pas oublier les {}...
et non pas un truc du style :
```

Dim Global TABLEAU ...

Ah... Procédure et paramètres

Bien souvent, pour pouvoir être utilisable dans un maximum de cas, et donc éviter le copier-coller, une procédure doit être adaptative, et donc paramétrable. Pour ce faire, on peut "passer" des paramètres aux procédures. Imaginons que nous ayons une formule mathématique hyper compliquée à calculer fréquemment dans un programme, comme la fonction HINGA, qui à partir de trois nombres, renvoie un calcul hautement complexe : leur moyenne... Nous le coderions comme suit :

```
' on est dans Main
...
...
Global RESULTAT
' Appel à la procédure HINGA
HINGA[2,3,4]
Print RESULTAT
...
...
' fin du programme et donc du main.
End
```

```
' partie des procédures -----
```

```
Procédure HINGA[A,B,C]
RESULTAT=(A+B+C)/3
End Proc
```

La procédure HINGA mettra donc 2 dans A, 3 dans B, puis 4, dans C, avant de commencer à exécuter son code. Puis elle mettra dans RESULTAT leur moyenne, laquelle peut être affichée dans la partie principale, car étant déclarée en globale.

Procédure ou fonction, telle est la question

Dans le dernier exemple, nous avons vu que la procédure avait pour fonction (si j'ose dire) de renvoyer à la partie principale, un calcul scientifique. Il est fort probable que de nombreuses procédures soient amenées à dialoguer ainsi avec le programme principal (en renvoyant un résultat, ou simplement un drapeau "oui" ou "non")... On utilise alors une forme particulière de procédure, appelée une fonction.

En Amos, les fonctions s'écrivent exactement comme des procédures (Procédure...End Sub), si ce n'est que l'on ajoute dans le EndSub, la variable que l'on veut renvoyer au programme principal, ce dernier "récupérant" cette variable dans PARAM :

```
' on est dans Main
...
...
' Appel à la procédure HINGA
```

HINGA[2,3,4]

RESULTAT=Param

Print RESULTAT

...

```
' fin du programme et donc du main.
End
```

```
' partie des procédures -----
```

```
' Procédure HINGA : retourne la
fameuse valeur de ROBIN, brillant
mathématicien contemporain
```

En

entrée : 3 chiffres

En

sortie : le résultat

```
-----
```

```
Procédure HINGA[A,B,C]
```

```
RESULTAT=(A+B+C)/3
```

```
End Proc[RESULTAT]
```

Vous voyez, on n'est plus obligé de déclarer RESULTAT en globale, on économise ainsi de la mémoire et on gagne en lisibilité...

Je vous invite par ailleurs à présenter vos procédures comme je l'ai fait dans cet exemple : en mettant des remarques ce que fait la fonction ou la procédure, ce qu'elle reçoit en entrée et ce qu'elle retourne en sortie (remarque : on est pas obligé de mettre des moins '-', on peut aussi mettre des étoiles '*', c'est pas mal non plus...)

Conclusion

Je vous invite donc à bien étudier le listing fourni sur la disquette de ce numéro, dans lequel j'ai essayé de mettre tous les cas de figure possibles et imaginables de fonctions et procédures, mais toujours adaptés à notre cher Mastermind. Le mois prochain c'est promis, nous attaquerons sérieusement un listing graphique de ce programme qui pour l'instant ressemble plus à une production Roumaine qu'à autre chose...

Enfin dernière note très importante : Amos dispose d'une touche magique pour les procédures, c'est la touche F9. Cette dernière permet d'enrouler ou de dérouler une procédure. On ne voit ainsi apparaître à l'écran que le nom de la procédure, le code étant caché. Pour cela, il faut se placer sur la procédure, appuyer sur cette touche, et zou ! C'est très, très, très pratique... Je le sais pour avoir passé de longues et douloureuses nuits à programmer en assembleur avec simplement l'Edit du Dos. A une heure du matin, c'est dur de s'y retrouver au milieu d'une marée de lignes...

Eric Cappannelli

(*) Procédure : Juste fais le.

Le château des dix lignes

Roman n'a pas pu trouver le réconfort qu'il recherchait auprès de Christina, qui a finalement préféré le sourire méditerranéen et charmeur de Stéfano. Mais elle ne sait pas que la mère de ce dernier, Hélène, n'est autre que la gentille dame qui l'accompagnait traire les chèvres du temps de sa petite enfance dans les Alpes Italiennes. Or, Stéfano, pour qui Hélène fut finalement son premier amour suite à un accident de moto, sort de l'amnésie dans lequel sa chute de VTT l'avait plongé...

Il se souvient brutalement des mains rugueuses qui traient les petits pis tendus de cette pauvre Clochette, la chèvre du voisin. Mais Christina ne l'entend pas de cette oreille et compte bien reconquérir son bel étalon. Entre temps, Yanno, le cousin brésilien de Stéfano, tombe sous le charme de Roman. Après une longue et folle nuit romantique sur la plage de San-Pedro, ils décident de livrer leur pesant secret. Mais Stéfano, s'étant essayé au saut à l'élastique, perd le fameux code du compte en banque suisse laissé en héritage par le cousin américain Geffrey, héritage qui aurait dû permettre à Valéria de retrouver, grâce à une délicate opération chirurgicale, un visage humain. C'est alors que Catharina revient de sa Russie natale après un long voyage de douze mois, pour annoncer qu'elle va se marier avec un riche industriel roumain, Pietro Yvanovitch. Christina retrouvera-t-elle l'amour perdu de Stéfano ? Et Valéria, un visage humain ? Quant à Stéfano, pourra-t-il enfin faire du parapente ? N'y a-t-il pas un Navarro sur TFI ? Ou un Madame est servie sur M6, plutôt que de regarder ces feuilletons brésiliens à la con ? Tant de question qui resteront en suspens jusqu'au prochain épisode.

Où est ma souris ?

Je cherche après Titine, Titine ma souris... Je cherche après Titine et ne la trouve point... Où est passée Titine ? Où est passée Titine ? Si cette question vous

turlupine, Ludovic Arnaud (encore lui ?) vous propose une solution simple et rapide en moins de dix lignes... Bravo Ludovic !

Where Is The Mouse ?

par Ludovic Arnaud

02/05/96

Screen Open 0,40,40,4,Lowres

```
: Curs Off : Degree 1 Dis
CX(8,6),CY(8,6),R(7),A(7),X(7),
Y(7) : For A=1 To 8 : For X=
To 8 : CX(X,Y)=(X-1)*R+A :
CY(X,Y)=(Y-1)*60+10 : Next :
A=30-A : Next : For A=1 To 7 :
Read R(A),A(1) : Next
* For A=0 To 360 Step 10 : For
X=1 To 7 :
X(X)=18+R(X)*Cos(A(X)+A) :
Y(X)=18+R(X)*Sin(A(X)+A) : Next
: Cls 0 : Ink 2 : Circle
18+6*Cos(180+A),18+6*Sin(180+A)
: Circle
18+6*Cos(180+A),18+6*Sin(180+A)
: Polygon X(1),Y(1) To
X(2),Y(2) To X(3),Y(3) To
X(4),Y(4) To X(5),Y(5) To
X(6),Y(6) To X(7),Y(7) : For
X=1 To 7 :
X(X)=15+R(X)*Cos(A(X)+A) :
Y(X)=15+R(X)*Sin(A(X)+A) : Next
: Ink 1
: Circle
```



Where is the mouse ?


```

15*6*Cos(180+A),15*6*Sin(180+A)
,7 : Circle
15*6*Cos(180+A),15*6*Sin(180+A)
,8 : Polygon X(1),Y(1) To
X(2),Y(2) To X(3),Y(3) To
X(4),Y(4) To X(5),Y(5) To
X(6),Y(6) To X(7),Y(7)
* Get Bob A/10+1,0,0 To 32,32 :
Next : Screen Open
0,313,235,4,Lowres : Curs Off :
Flash Off : Cls 0 : Palette
0,$FFF,0 : Double Buffer :
Autoback 0 : Change Mouse 2 :
Set Rainbow 1,0,236,*,*,* :
For Y=0 To 235 :
Rain(1,X=$D0,Y : Next
* Rainbow 1,0,0,Hard(0),235 :
X : Y=X Screen(Y Mouse)-16 :
Y=Y Screen(Y Mouse)-16 : For
Y=1 To 5 : For X=1 To 5 :
DX=XM-CY(X,Y) : DY=YM-CY(X,Y) :
A=Acos(DX/(Sqr(DX*DX+DY*DY))+0,1
) : If 16 YM-CY(X,Y) : A=360-A :
End If
* WASTE Bob
CX(X,Y),CY(X,Y),A/10+1 : Next :
Next : Screen Swap : Wait Vbl :
Cls 0 : Loop
* Data
15,0,11,63,7,45,7,135,7,225,7,3
15,11,297

```



Une histoire de cube...

Petit cube deviendra grand... ou trapèze

Encore un magnifique programme de Ludovic Arnaud (décidément...), qui transforme un trapèze 3D en cube 3D et réciproquement, à l'aide des boutons de la souris... On applaudit et on dit Bravo Ludo !

AmiCubeFk3

Ze MorphCube

(c) Ludovic Arnaud

02/05/96

```

' Bouton gauche pour passer au
cube
' Bouton droit pour passer au
trapèze
* Degree : Dim
XO(8,2),YO(8,2),ZO(8,2),X(8),Y(8
),Z(8),P#(3),PF(6,4),CO(255),SI(
255),XE(8),YE(8),C(6),P(6),ZZ(8
),F(6) : For I=0 To 255 :
CO(I)=Cos(I*1.4)*256 :
SI(I)=Sin(I*1.4)*256 : Next
* For I=1 To 8 : Read X,Y,Z :
XO(I,1)=Sgn(X)*50 :
YO(I,1)=Sgn(Y)*50 :
ZO(I,1)=Sgn(Z)*50 : X(I)=X :
Y(I)=Y : Z(I)=Z : XO(I,2)=X :
YO(I,2)=Y : ZO(I,2)=Z : Next :
Screen Open 0,160,160,8,0 : Hide
: Flash Off : Curs Off
* Screen Display : Autoback
0 : Set Rainbow 1,0,160,*,*,* :
For Y=0 To 69 :
Rain(1,45+Y)=$D40*Y*1.6 : Next :
Rainbow 1,0,Y Hard(0),159 : For
I=1 To 6 : For J=1 To 6 : Read
PF(I,J) : Next : Read C(I) :
Next : P#(2)=1
* Do : X Mouse=X Hard(80) : Y
Mouse=Y Hard(80) : For I=1 To 8 :
Y : Y(I)=CO(U)-Z(I)*SI(U)/256 :
Y(I)=SI(U)*Z(I)*CO(U)/256 :
X=(X(I)-CO(V)+Z1*SI(V))/256 :
ZZ(I)=(-X(I)*SI(V)-Z1*CO(V))/256
* Z=260+ZZ(I) :
D#=(200/Sqr(X*X+Y*Y+Z*Z)) :
XE(I)=80*X*D# : YE(I)=80*Y*D# :
Next : For I=1 To 6 : F(I)=0 :
P(I)=1 : For J=1 To 4 : Add
F(I),ZZ(PF(I,J)) : Next : Next :
For J=1 To 6 : T=-255 : For I=1
To 6
If P(I) : If F(I)=>T : T=F(I) :
S=I : End If : End If : Next :
Ink S : Polygon
XE(PF(S,1)),YE(PF(S,1)) To
XE(PF(S,2)),YE(PF(S,2)) To
XE(PF(S,3)),YE(PF(S,3)) To
XE(PF(S,4)),YE(PF(S,4)) : P(S)=0
* Colour S,C(S)*Min(Max(15-
(F(S)+250)/35,3),15) : Next :
Screen Swap : MK=Mouse Key :
Wait Vbl : Cls 0 : If MK :
P#(MK)=P#(MK)+0,15 : If P#(MK)>1
: P#(MK)=1 : End If : P#(3-
MK)=1,0-P#(MK) : For I=1 To 8 :
* X(I)=XO(I,1)*P#(1)+XO(I,2)*P#(2
) :
Y(I)=YO(I,1)*P#(1)+YO(I,2)*P#(2)

```

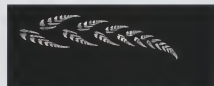
```

:
Z(I)=ZO(I,1)*P#(1)+ZO(I,2)*P#(2)
: Next : End If
* Poke Varptr(U)+3,U+40-Y
Screen(Y Mouse)/2 : Poke
Varptr(V)+3,V+40-X Screen(X
Mouse)/2 : Loop
* Data -20,-50,-20,20,-50,-
20,80,50,-40,-80,50,-40,-20,-
50,20,20,-50,20,80,50,40,-
80,50,40,1,4,2,3,$1,2,6,3,7,$100
,5,6,1,2,$110,5,8,6,7,$1,5,1,8,4
,$100,4,3,8,7,$110

```

Une page de poésie

On se quitte ce mois-ci avec une page de poésie, et c'est Alexandre Labedade qui nous l'offre. De belle feuilles de fougères générées aléatoirement, que c'est beau...



Il est dur de la feuille ?

```

Fougère
(c) Alexandre Labedade
18/11/1995
* Screen Open 0,640,256,2,Hires
: Flash Off : Curs Off : Hide
AI :
* Cls 0 : Palette $0,$F0 : Ink
1 : A#=#64 : B#=#0 : H#=#0,0 :
P#=#0,20 : COUREBURE#=#C/10,0
* For E=1 To 50000 :
H#=#Rnd(1000)/1000,0 : If
H#<0,02 Then C#=#64 : D#=#27 :
Goto A0
* If H#<0,17 Then C#=#(-
0,129*A#)+(0,263*B#)+72,96 :
D#=#(0,246*A#)+(0,222*B#)+9,36 :
Goto A0
* If H#<0,3 Then C#=#(0,17*A#)-
(0,215*B#)+52,224 :
D#=#(0,222*A#)+(0,176*B#)+23,218
: Goto A0
*C#=#(0,78099949*A#)+0,34*(B#/COU
RBURE#)+13,762 : D#=#(-
0,032*A#)+(0,739*B#)+70,2
* If Key State(64) Then Goto A1
*A0 :
*A#=#C# : B#=#D# :
Plot(B#*10)*2,A#*10 : Next :
Wait Key : Goto A1

```

Acheter à meilleur prix ? Obtenir gratuitement toutes sortes de cadeaux ou d'avantages ? Facile avec les bons plans de Dream ! Chaque participant s'engage à vous faire bénéficier d'avantages exclusifs si vous lisez le magazine.

Pour en profiter, deux solutions :

- lorsque vous achetez directement en boutique, présentez le magazine lors de votre achat ;
- lorsque vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion).

Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 31 août, date de la sortie du prochain numéro en kiosque...

N'attendez pas !

• Alma diffusion

C'est l'été, pour une commande minimum de 100 francs (hors port), un tee-shirt Alma diffusion vous sera offert.

64185 Bayonne, 7 allée Bouffiers, BP 8575, 64185 Bayonne, tél : (16) 59 25 61 20.

• AtoI

Pour l'achat d'un Amiga 1200, la vidéo de formation Comprendre son Amiga, vous sera offerte.

Atol, 67, rue Nationale, 72000 Le Mans, tél : (16) 49 23 43 57.

• Axiom computer

Réduction de 3 % sur tout le magasin à tous les lecteurs de Dream.

Axiom computer, 3, avenue Charles de Gaulle, 78800 Houilles, tél : (1) 39 68 33 80.

• Dream games

Pour toute inscription au club durant le mois de juin, trois démos jouables parmi les suivantes : Blitz basic 2.16, Breathless (A1200), Alien breed 3D n°2 + Nemac IV (idem), Worms, Zeewolf 2.

Dream games, 9 rue Duwez, 7500 Tournai, Belgique, tél : (19 32) 69 22 65 46.

• Editions Adfi

Offre spéciale - 20% jusqu'au 20 juillet 1996 ! Vous êtes étudiant, enseignant, technicien en PAO ou technicien en graphismes, pour vous : - TypeSmith est à 990 francs, au lieu de 1 290 francs.

- PageStream est à 1990 francs au lieu de 2 490 francs.

Si ce n'est pas le cas, déduisez 300 francs sur un achat groupé PageStream + TypeSmith. Editions Adfi, Résidence les Cottages, 83 rue André Theuriot, 63000 Clermont-Ferrand, tél : (16) 73 93 77 31.

BONS PLANS DES SUPERS AFFAIRES

• Fds

Pour l'achat de trois CD-Rom, 10 % de réduction sur le troisième.

Pour l'achat de huit disquettes, une disquette DP gratuite.

Pour l'achat de quinze disquettes, trois disquettes DP gratuites.

Frais de transport gratuits pour l'achat du logiciel Asim CDFS V3.6 (VF). Dernière minute : la version 3.6 remplace la version 3.5 !

Fds, BP 134, 59 453 Lys Lez Lannoy cédex, tél : (16) 20 02 06 63.

• France festival distribution

Magie-user-interface, l'interface indispensable VF complète et enregistrée au prix de 380 francs au lieu de 400 francs.

Kir pas Tex VF, le seul traitement de textes scientifique sur Amiga au complet sur 10 disquettes : 460 francs au lieu de 500 francs.

Participez aux plus grands tournois avec le jeu Tennis cup II en VF pour tout Amiga, son prix est de 200 francs. N'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion.

Ffd, 3, rue Anatole France, 13220

Chateaufort-les-Martigues, tél : (16) 42 09 05 15.

• Final DP

Pour cet été, Final DP :

- un scanner 64 niveaux de gris + logiciel Data scan au prix de 690 francs, version Amiga.

Final DP, 159, rue Voltaire, BP 202, 59334 Tourcoing cédex. Tél : (16) 20 03 62 72.

• Génération micro

Si vous recherchez tout type de logiciel pour Amiga ou si vous désirez revendre votre matériel ou vos jeux, nous rachetons tout comptant !

Génération Micro, 53 rue de l'Ouest, 75014 Paris, tél : (1) 43 21 76 91.

• Jessico

Pour plus de 400 francs d'achats facturés, un tapis souris ou une disquette démo offerte.

Pour plus de 600 francs d'achats facturés, un tapis souris + un jeu Amiga offerts.

Attention, les frais de port ne sont pas inclus ! Jessico, BP 693, 06012 Nice cédex 01, tél : (16) 93 84 84 98.

• Photon SR

AmigaFans, si ce mois-ci c'est votre anniversaire, Photon SR vous offre pour chaque commande un cadeau. Bien sûr, il nous faut une preuve de votre date de naissance !

Si ce n'est pas le cas, ne désespérez pas, Photon SR vous offre trois mois d'abonnement au fanzine sur abonnement Ram, pour toute commande supérieure à 2 000 francs. Photon SR, 36, rue Léon Dubresson, BP 118, 37700 St Pierre des Corps, tél : (16) 47 32 91 32.

• Premier mail order

Pour toute commande, vous est offert un coupon spécial permettant de parrainer un ami et de bénéficier de 30 francs de remise sur chaque jeu de valeur supérieure à 59 francs. Premier mail order, 9-10 Capricorn center, Basildon, Essex, SS14 3JJ, Angleterre, tél : (19 44) 268 271 172.

• Turtle bay direct

Pour tout achat supérieur à 500 francs, un pack de jeu vous sera offert.

Turtle, l'Etang Simon, 03320 Le Veudre, tél : (16) 70 66 44 25.

LISTE DES ANNONCEURS

Alma diffusion 2^e de couv. p. 3

Amie p. 30, p. 31

Applicative p. 65

Atol p. 55

Axiom p. 21

Dream games p. 41

Editions adfi p. 59

Euro application

informatique p. 39

Fds p. 43

Ffd p. 15

Final DP p. 51

Génération micro p. 53

Jessico p. 39

Micro market p. 61

Photon SR p. 67

Posse press p. 83

Premier mail order p. 35

Sofacode/Infologie p. 57

Turtle bay direct p. 18, 19

Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.

Abonnement

**Recevez Dream dans votre
boîte aux lettres avant sa
sortie en kiosque !**

**Vos petites annonces gratuites et prioritaires !
Jusqu'à 40% d'économie !**

Formule 1

**11 numéros
11 disquettes
Dream**

279 francs

**au lieu de
418 francs
soit 30%
d'économie !**

Formule 2

**11 numéros
11 disquettes
Dream
11 disquettes
Dream bis**

350 francs

**au lieu de
583 francs
soit 40%
d'économie !**



**Cadeau :
le guide du jeu
Amiga et
CD-32 !**

DREAM
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

31

C O U P O N - R É P O N S E

Oui, je souhaite m'abonner à Dream.

Je choisis ☐ la formule 1 à 279 francs ☐ la formule 2 à 350 francs.

nom : prénom : adresse :

..... code postal : ville :

Je joins mon règlement par ☐ Chèque bancaire, ☐ Chèque postal, ☐ Mandat à l'ordre de Posse Press.

Offre à renvoyer avant le 31 août 1996 à Posse Press/AbDr, 21, rue Notre Dame de Nazareth,
75003 Paris

Date :

Signature :

* Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.

5
26
1
12
8
10
10
15
1
18
16
24
18
11
20
8
25
12
29
12
17
30
27
29
25
17
13
10
17
9
26
16
11
25
5
27
19
9
21

BOOTIK

On the ball	6	Méthode de dessin et d'animation	21
OS Devkit vs IntOS	27	Pickwy et outils, deux bons amis	26
Pagestream 3.0b	13	Pikwy et Outils décidément	27
Panorama	13	très bons amis !	25
Personal paint	3	Roulettes des mécaniques !	25
Personal suite	26		
Photogenics 1.0	15		
Photogenics 1.2	15		
Praxitel	14		
Quakeback	6		
Scala M4300	4		
Scala M4400	18		
Scenery animator	7		
Shelock 1.1	18		
Studio Pro	17		
The world atlas	30		
TurboCalc 3.5	28		
TVPaint 3.5	22		
Tv text pro	12		
Videostage pro	11		
Wordworth 5	30		
Work & système 3	13		

En pratique

AmigaGuide 7	25	Disquette	
Cartes vœux sur PPaint	13	Musique	
Cinemorph facile	4	DSS 1*	1
Compresseurs	26	DSS 3*	17
Configurer son imprimante	10	EdPlayer	27
Créer une disquette auto-boot	27	Octamed Pro 5 (2.0+)*	19
Créer ses textures 3D	15	Real time sound pro lite*	14
Découvrir le WB	5	Bureautique	
Démarrage de l'Amiga	22	Abank demo	9
Demomaniac facile	16	Amiga diary	15
Devenez un pro de Scala I	27	Bbase 3	13
Image 3.0	30	BlitzBank 2.1	30
Installer un périphérique SCSI	23	Quickwrite*	4
Installer vos programmes sur disk	21	Graphismes	
Génér un disque dur	14	Cinemorph lite*	13
La 3D sur Painter 3D (1)	11	Clouds	8
La 3D sur Painter 3D (2)	12	GfLab 1.2 (3.0+)	14
La startup-sequence	12	MandelTour *	29
Le tirage vidéo (1)	1	Painter 3d*	11
Le tirage vidéo (2)	2	Personal font maker demo	8
Les commodités du WB	23	Personal paint lite*	6
Les commodités du WB (2)	24	Photogenics demo	15
Les icônes	30	Pict save	15
Les icônes du WB	14	Stereoscopic Pro	20
Les modems	3	Système	
Les Mountists	29	ABackup	5
Les préférences du WB	11	ABCDir (2.0+)	10
Les répertoires spéciaux du WB	17	Canon studio (2.0+)	7
Wordworth	28	Desktop magic (2.0+)	2
Les secrets du WB	17	Imploder 4	10
Les trackers (1)	2	Superdupr 3 (2.0+)	10
Les trackers (2)	9	Sysinfo	13
Localiser le WB	6	Turbo print 4.1 light	28
PPaint facile	7	Voloc	14
Quickwrite facile	5	VirusChecker 6.30	4
Scrolling Amos (1)	5	VirusChecker 6.41	13
Scrolling Amos (2)	7	Virus Checker 8.03	25
Scrolling Amos (3)	8	WBStartupPlus	27
ToolManager	28	Télématique	
XPK	29	Praxitel 1.2 demo	2

Animation 2D

Des requêtes de prestige	28	ReqsReqTools	27
L'animation des films	23	Utilitaires divers	
L'animation des quadrupèdes	22	Biorhythm2	6
Les broches animées	29	CenterTitles	30
Les cycles de couleur	30	Cocktail	5
Les scrollings différentiels	24	Cocktails	26

DreamEX	26
Showfonts	26
Jeux	
Argus	27
Boris Ball	30
Bortom bomb club*	24
Breathless	25
Breathless 1.1	30
Churly maze 1.01 (3.0+)	10
Clue	15
Continuo	2
Croak	8
Dotz	7
Dr Mario	10
Dyn tiles	12
EnviWorld	28
Galaga deluxe	9
Hemroids	7
Heros	13
Jeux de dés	7
Kiondix	4
Marbles	28
Monaco	8
Mouth-man	2
Nbbie	6
Poing	2
Proker	8
QBic	10
Starbuster	14
Syn	2
Tetris Pro	1
Tetrix	9
Toxic	2
Transplant	12
Vroom multiplayer*	12
Welltris	17
Wipe out	13

Demos jouables

Brutal	18
Canon ladder 2	16
Fight of the Amazon queen	21
Obsession	20
Skidmarks	5
Theme park	15
XMas Lemmings 93	10
XMas Lemmings 94 (3.0+)	14
ZeeWolf 2	26

* Versions commerciales complètes !



Reliure Dream

Offrez à votre collection d'Amiga Dream une superbe reliure. Robuste et pratique, elle protégera sous son design agréable, 11 numéros du magazine.



CD Timbres de France

Offre spéciale Dream pour les CD-maniacs philatélistes. Ce CD compatible CDTV et CD-32 recense, sous une interface très conviviale, plus de 5 000 timbres de France. Testé et approuvé par Dream.



Bible du jeu

La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32. Découvrez les 101 meilleurs jeux, 101 trucs et astuces et un mega dossier sur les jeux de foot. Incontournable.



T-shirt Dream

Bomber le torse avec la Dreamette sur le cœur ? Une réalité avec ce T-shirt talle unique XL 100% coton à l'effigie du magazine.



Tapis souris Dream

Doubliez la durée de vie de votre souris et facilitez-vous l'existence avec ce tapis souris jersey, première qualité, illustré par la Dreamette.

Toutes ces offres sont valables dans la limite des stocks disponibles et peuvent être modifiées ou annulées sans préavis.

B O N D E C O M M A N D E

Coupon à renvoyer à Dream/Bootik, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Paiement uniquement par chèque ou par mandat à l'ordre de Posse Press.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Téléphone :

Articles choisis

Articles choisis	Prix
Port + 16 francs (France)	
Port + 32 francs (C.E.E.)	
Autres pays nous contacter au (19-33) 48 87 60 11	
Total	

DREAM
n°31



Vous souhaitez écrire à la Dreamette ? Voici quelques conseils pour avoir une chance d'être publié (la Dreamette reçoit énormément de courrier et une sélection doit être faite). Écrivez lisiblement, mettez vos coordonnées, complétez SUR VOTRE LETTRE et non sur l'enveloppe (un numéro de téléphone n'est pas obligatoire mais peut être utile). De toute façon, si votre lettre est publiée nous ne mentionnerons que votre ville. Nous ne pouvons pas publier les lettres anonymes. N'envoyez pas de timbres et soyez patients. Vous pouvez écrire à la rédaction en utilisant notre serveur 3615 ADream ; les réponses y sont plus rapides.

J'AVAIS MAL LU

Bonjour,

Je joins à cette lettre une copie extraite du catalogue de Dkb pour répondre à la demande de Bob Ricard (oui, il existe bien une extension pour avoir 2 Mo dans un 1000). Pourquoi le coupon de commande du CD-Rom contenant *Imagine 3* était-il, le mois dernier, sur le recto du coupon de commande pour le manuel d'*Imagine* ? Vous serait-il possible de mettre sur votre disquette le traitement de textes *LoTex 2.0* ?

Philippe, St Jean de la Ruelle

Salut !

Sacré Jean, voilà ce qui arrive

lorsqu'on ne lit pas bien les articles de Dream : on s'emballe, on s'emballe et on oublie la moitié des informations que nous avons citées. Par exemple, Bob Ricard a lancé depuis le mois dernier un appel aux peuplades Amigaïstes pour trouver une perle rare : l'extension mémoire qui lui permettra d'augmenter la Chip RAM de son Amiga 1000 jusqu'à 2 Mo. C'est très gentil de nous envoyer un extrait du catalogue de Dkb, mais la *Insider 2* est une extension de Fast RAM, ce qui n'a rien à voir. C'est d'ailleurs écrit en caractères gras dans le catalogue en question... Dire qu'on nous a reproché maintes fois de placer les coupon-réponses au recto des articles ! Pour une fois que nous tentons d'éviter l'indésirable, nous passons encore pour des gaffeurs ! Heureusement, il existe une subtile solution qui consiste à photocopier les coupons. *Latex 2.0* est un traitement de textes digne du plus imitoyable des Textomat sur Amstrad Cpc 6128 : son maniement est insupportable mais il est très puissant. Si nous ne le mettons pas sur la disquette c'est pour deux bonnes raisons. La première étant que son archive (tous les fichiers compressés en un seul) est trop grande pour tenir sur une seule disquette et la deuxième est qu'aucune nouvelle version n'est récemment sortie. Cependant, nous allons faire des recherches et essayer de mettre ce logiciel dans un de nos prochains CD-Rom.

J'AI TOUT CASSÉ

Chère Dreamette,
Je possède un Amiga 1200 avec un disque dur de 540 Mo lde. N'ayant pas accordé assez de place à la partition *Workbench* (elle ne fait que 20 Mo), j'aimerais savoir s'il est possible d'en augmenter la capacité sans pour autant tout reformater. En fait, j'ai déjà essayé... Après plusieurs bidouilles avec *Hdttoolbox*, je me retrouve avec ces messages d'erreur : "Erreur en validant

Wb, pas de place pour le bitmap" et "Le volume Wb n'est pas valide". Au secours !
Mario, Blangy-sur-Bresle

Sacré Mario !

Non, on ne peut pas modifier la taille des partitions de son disque dur (avec *Hdttoolbox*) sans être obligé de tout reformater ! A l'heure actuelle, tu as déjà beaucoup de chance d'arriver à peu près à relire le contenu de ton disque. En revanche, tu ne peux plus écrire dessus car il n'est plus valide... Voici ce que tu dois faire : commence par lancer l'utilitaire *Disksalv* (version 2 dans le Dp et 4 dans le commerce) pour essayer de récupérer les dégâts. Il y a peu de chance que ça marche à 100%, mais ce sera toujours mieux après. Ensuite tente un backup de tes fichiers sur disquettes... Enfin, ceux qui sont récupérables. Et finalement, re-formate une bonne fois pour toutes ton disque dur avec des partitions aux tailles sagement choisies. Sais-tu qu'une partition de 10 ou 15 Mo est amplement suffisante pour un *Workbench* bien rangé ? Tous les programmes superflus peuvent aller se loger sans problème dans une autre partition...

ON SE CALME

Chère Dreamette,

La technique 3D mappée temps réel semble être bien maîtrisée sur Amiga, mais pourquoi se limiter à faire des clones de Doom ? A quand des équivalents de *Screamers*, *Destruction derby* et autres *Descent* ? Voilà ce qu'il manque à l'Amiga pour rivaliser avec les consoles *Playstation* ou *Saturn*.
Jérôme, Dracy-St-Loup

Cher Jérôme,

Je te trouve très modeste. En ce qui nous concerne, nous attendons avec une patience très limitée l'arrivée de Tekken 2 et de *Sega rally* sur Amiga, le tout dans une définition de 1280x1024 pixels et 16 millions

de couleurs. Plus sérieusement, il est vrai que les développeurs ont exécuté de belles prouesses en programmant sur Amiga des clones de Doom, presque aussi parfaits que l'original. Cela ne veut pas dire pour autant que des jeux à la technologie beaucoup plus élevée soient aussi réalisables. Et, ce, pour des raisons techniques : le microprocesseur de l'Amiga (même quand il s'agit d'un 68060) reste moins performant que les composants *Risc* d'une *Playstation* ou d'une *Saturn* et son chipset graphique agit comme un ralentisseur graphique dès qu'il s'agit d'afficher des images en 3D temps réel. Ce type de jeux ne sera envisageable que lorsque l'Amiga *Power Pc* sera enfin disponible.

MISSION IMPOSSIBLE...

Salut à vous, à Dreamers,

A quand un second Best of Dream ? Y a-t-il des chances pour que les revues *Amiga* concept et *Amiga* revue se remettent sur pied ? Leur "stand by" dure longtemps, je trouve... *Tfx* et *Megarace* sont-ils toujours d'actualité ? La carte *Power Pc* pourra-t-elle faire tourner des jeux comme *Dark forces* ?
Alexandre, Pontes-les-Valences

Salut Alexandre,

Pour l'instant, aucun Best of Dream n'est encore prévu, ce qui ne signifie pas qu'il n'y en aura jamais. Rassure-toi, tous les lecteurs seront prévenus à temps quand le moment sera venu. Nous ne savions pas qu'*Amiga* revue et *Amiga* concept avaient annoncé qu'ils ressortiraient un jour... D'après ce que nous savons, ils ne sont pas du tout en stand by et tout porte à croire que nous ne les reverrons pas de sitôt. C'est dommage. Ah... *Tfx* et *Megarace*. Voilà plusieurs mois que nous ne nous lassons de répéter toujours la même chose : selon nous, il vaut mieux jeter l'éponge. Mais nous continuerons à répondre sur le sujet, puisque vous semblez aimer tant qu'on vous en parle. La carte

Power Pc permettra d'avoir des programmes bien plus rapides. Ce qui, effectivement, pourra rendre plus aisée la jouabilité des jeux d'action en 3D. En revanche, cela ne signifie pas du tout que les jeux Pc tourneront sur Amiga ! Mais bon, nous serons alors en droit d'attendre de belles adaptations dans, pourquoi pas, Dark forces.

FAIRE/AVANCER LE SCHMILBLIK

Chère Dreamette, chère Dream team,
Ayant récemment fait l'acquisition d'un lecteur de CD-Rom Atari, je me demande si les jeux CD-32 fonctionnent sur 1200. Leading lap est-il en 3D bitmap ? Voudriez-vous bien avoir l'obligeance de faire un dossier sur la compatibilité CD-32-1200 (plus lecteur de CD-Rom) ? Je trouve la partie Amiga du CD-Rom de PC Team bien maigre ! Pourquoi ne pas faire plus souvent des

concours avec du hardware à la clef ? Je voudrais aussi émettre une remarque à propos des tests. Pourquoi ne pas avoir déploré l'absence de choix d'un niveau de difficulté dans Zeewolf 2 ? Il est d'un telle facilité que je l'ai terminé en une journée et demie ! Vos notes de durabilité n'y faisaient pas non plus référence. La remarque est identique pour le jeu Dungeon master 2 que j'ai attendu 9 mois et que j'ai fini en 4 jours. D'accord pour la présentation d'un jeu, mais faites des tests critiques.
Guillaume, Bellerive

Cher Guillaume,
A priori, tous les jeux CD-32 devraient tourner sans problème sur un 1200 équipé d'une extension mémoire, du Kickstart 3.1, d'un lecteur de CD-Rom et du patch adéquat (fourni avec tous les pilotes de lecteurs de CD-Rom). Et ce pour une raison très simple : tous les jeux CD-32 ont

été développés sur ce matériel et ne prennent pas du tout en compte la fameuse puce Akiko, seule caractéristique qui différencie la console de la gamme d'ordinateurs. A propos de Leading lap, vous aurez remarqué que nous ne l'avons encore jamais testé, pour la raison suivante : il n'est toujours pas disponible. De fait, vous comprendrez que nous ne pouvons vous donner de détails techniques certains. En revanche, qu'entendez-vous par 3D bitmap ? Ne s'agirait-il pas plutôt de 3D avec placage de textures ? Vous nous voyez bien désolés, mais il n'y a malheureusement que trop peu de matière pour consacrer un dossier tout entier à la compatibilité entre le 1200 et la CD-32. A vrai dire, l'intégralité de ce dossier tient déjà dans les premières lignes de cette réponse. L'appréciation des jeux vidéo est très subjective et vous semblez disposer de talents que nous n'avons pas : nous n'avions pas du tout pensé à

chercher plusieurs niveaux de difficulté dans Dungeon master 2 ni dans Zeewolf 2, puisqu'il s'agit respectivement d'un jeu d'aventure et d'un simulateur. Ceci étant, vous avez raison : d'une manière générale les jeux paraissent de plus en plus faciles aux joueurs de plus en plus expérimentés. En ce qui nous concerne, l'expérience a montré que nous étions autrefois trop élitistes envers des produits grand public.

LE DÉBUTANT

Chère Dreamette,
Existe-t-il un bouquin pour débutants sur Amiga ? Est-il possible d'acheter des logiciels de jeux en grande surface et seront-ils compatibles avec mon Randy ROM ? Puis-je regarder des CD-i sur ma console CD-32 ? Faut-il un adaptateur ? Je vous pose toutes ces questions à vous parce que lorsque je demande

DREAM MARKET

VOTRE SPÉCIALISTE AMIGA

Dream vous propose de participer à cette nouvelle rubrique Amiga Market. Particuliers, clubs, associations, boutiques, PME...
Cette rubrique est pour vous.
390 F. H.T. le pavé en couleur !
Renseignements : Valérie Ambrosio au (1) 48.87.60.11

IDEAL Productions
Communication Audio Vidéo

Le Spécialiste des animations Multimédia professionnelles sur AMIGA.

Conception - Réalisation
Barnes - TV Locales
CD-Rom - Animations A.G.
salons - séminaires...

Voies de Villeneuve - 92000 G. Laumond de Saint
Tél: (16) 86.91.17.00
Fax: (16) 86.91.17.32

ACM PRODUCTIONS

DISTRIBUTEUR
ElectroniDesign®
MacroSystems® - JVCO
Micronik® - M-TEC®

DraCo 868/50 : 24490
Genlock Neptun : 4990
VLab Motion : 7990
CD ROM 4x : 550
CD ROM 6x : 850
D. Dur 1.2 Go : 1690
SIMM 4 Mo : 400
SIMM 8 Mo : 890
GVP A2068/50 : 7290

8, rue des Vergers
57890 PORCELETTE
Tél./FRX : 87.93.53.61

MSD
MULTIMEDIA

STATIONNEMENTS, LOGICIELS DE GESTION, FORMES PERSONNÉES

BLIZZARD 1230	1490
Blizzard 1260	4690
Ram 4 Mo	390
D.D. 1.2 Go	1490
CDROM 6x	580
Tower A1200	1990
EZ SCSI	1690
Scanner A4 16M	1990

22 rue du 11 Novembre
42100 Saint-Etienne
Tél. 04 77 55 14 16
Fax 04 77 55 14 20

VOXEL
SOCIÉTÉ NOUVELLE
DIGITAL SYSTEMS

AMIGA FOREVER

AMIGA 1200HD Magic	3990
AMIGA 4000T 8Mo Magic	18900
Moniteur 15" M1538S	3990
Moniteur 17" M1764S	7590
T-SHIRT AMIGA Original	80
SLAM TILT "LE" FLIPPER	239
HUMANS 3	239
BREATHLESS V.1	239
X-TREME RACING	239
VIRTUAL KARTING	159

BP 404 - 63109 ROMAGNAT Cedex
73 61 13 65 - Fax 73 61 15 60
E-Mail: voxel@goules.nat.fr

PRAXIS
Diffusion

AMIGA à BREST

VENTE PAR CORRESPONDANCE
SOUTIEN TECHNIQUE
DEPOT / VENTE

Tél: 98.46.51.56
Fax: 98.46.51.56

PICS Votre Spécialiste

tout l'AMIGA
cartes, ordinateurs, jeux, cd-rom, etc...
NEUF & OCCASIONS

13 AVENUE NOTRE DAME
06000 NICE

Tél: 93 13 82 21 Fax: 93 13 81 79

AMIGATEL

Le premier service minitel 100% AMIGA
Rubriques, dialogue, téléchargement, boutique pro...

8000 F en bon d'achat à gagner au grand jeu.

à des revendeurs, ils me répondent que l'Amiga n'existe plus et que c'est comme ça et qu'on fait des Pc pas chers. Janick, Ris-Orangis

Mon petit Janick adoré, Il n'existe malheureusement aucun tome récent décrivant les premiers pas sur Amiga. Ceci étant, la lecture du manuel donné avec ton Amiga (Le guide de l'utilisateur) ainsi que la consultation régulière de Dream devrait aider à t'en sortir facilement. A priori, il est possible d'acheter en grande surface des jeux Amiga mais le choix est souvent restreint si ce n'est impossible. C'est pourquoi nous te conseillons fortement de passer par des boutiques spécialisées comme Amie ou Planète (dans la région parisienne). Le Randy ROM ne pose en tout cas aucun problème de compatibilité que ce soit avec les jeux sur disquettes ou sur CD-Rom. Il est impossible d'exécuter des programmes CD-i sur une CD-32. En revanche, il est tout à fait possible de relire des CD-vidéo (ces films vidéos sur CD-Rom dont tout le monde a trop tendance à croire qu'ils sont réservés au seul lecteur CD-i de Philips). Pour ce faire il faut tout de même posséder une extension répondant au doux (?) nom de Fmv. A l'heure actuelle et en France uniquement, l'Amiga n'est distribué que par l'intermédiaire des boutiques spécialisées, c'est pourquoi les vendeurs de magasins généralistes ont un peu trop tendance à oublier que la machine existe toujours bel et bien. Ce qui les énerve, c'est de ne pas pouvoir en vendre.

DISQUE CARRÉMENT DUR DUR

Salut Dreamette,

Depuis que j'ai installé un jeu sur mon disque dur Dh1 (la deuxième partition) le message "Erreur de vérification sur le bloc 56207" s'affiche à chaque fois que j'y accède. Quand je clique sur Annuler tout continue normalement. Suis-je vraiment obligé de tout reformater

et de tout ré-installer à nouveau ? Simon, Sannois

Salut Simon, Le souci dont tu es la victime correspond à une erreur dans le formatage de ton disque dur. Il peut s'agir d'une erreur bénigne comme d'un défaut physique de la surface magnétique de ton disque. De toute façon cela n'a pas beaucoup d'importance. Il suffit juste de signaler à l'ordinateur qu'un secteur est défectueux pour qu'il n'aille plus voir ce qui s'y passe et qu'il ne t'embête plus avec des messages imprévisibles. Pour ce faire, il suffit de nettoyer ton disque avec l'utilitaire Disksalv (version 2 dans le Dp et 4 dans le commerce).

LE VOLEUR DE MÉMOIRE

Chère Dreamette,

Sur mon 600, dès que je travaille sous Workbench, la barre de titre m'affiche "1 949 644 graphics mem 0 other mem". Pourquoi la deuxième mémoire reste à zéro ? J'ai pourtant acheté une extension mémoire de 1 Mo...

David, St Herblain

Mon petit David, Comme tous les autres Amiga, le 600 peut fonctionner avec deux types de mémoire : la mémoire Chip (dite graphique) et la mémoire Fast (l'autre). Un 600 dispose d'origine d'une mémoire Chip d'1 Mo extensible à 2 Mo par l'adjonction d'une carte mémoire supplémentaire, laquelle se place dans la trappe ventrale de la machine. Ce que tu as fait. La mémoire Fast ne s'ajoute qu'en option, en glissant une carte mémoire PCMCIA dans le connecteur à gauche du clavier. Cette son nom l'indique, cette mémoire accélère quelque peu votre Amiga.

Bonjour,

C'EST ICI DARTY ?

Possédant un Amiga 600, j'ai inséré un disque dur lde 1,2 Go mais j'ai quelques problèmes

d'utilisation. Pourriez-vous me fournir une notice ? Même question pour mon imprimante Epson stylus color 2. Illisible

Certes,

Le fait est, cher illisible, que nous sommes un magazine consacré à l'Amiga et qu'en tant que mensuel (distribué en kiosque à un prix qui fait rire) notre but est d'informer et d'aider nos lecteurs dans l'utilisation de leur Amiga. Ce qui explique nos rubriques En pratique. D'autre part, nous répondons dans ce forum aux questions précises des utilisateurs dans le but, toujours, de les aider au mieux. Au-delà, nous dépassons les limites de notre rôle. "Au-delà" signifie dans le cas présent "envoyer des notices d'appareils aux lecteurs qui en feraient la demande". Le problème n'est pas une question de compétences mais de volume. Donc, non, nous ne pouvons pas vous envoyer de notices et oui, nous pouvons répondre à vos questions si elles sont précises.

DITES-MOI SI J'ABUSE

Monsieur,

Désirant acquérir une imprimante dans les mois qui viennent, je me permets de vous écrire pour vous demander conseil : que choisir entre la Hp 600c et la Canon Bjc 4100 ? Vous serait-il possible d'envoyer la réponse à mon domicile car je ne pourrais pas acheter votre magazine dans les mois à venir ; je préfère garder mon argent pour l'imprimante. Je joins une disquette vierge pour que vous m'envoyiez aussi les pilotes d'impression adéquats. Sébastien, Vandœuvre les Nancy

Très cher,

Comme vous avez pu le lire le mois dernier dans notre dossier consacré au sujet, nous vous conseillons la Bjc 4100 car on trouve plus facilement ses pilotes d'impression. Désolé de ne pouvoir vous répondre par une missi-

ve personnalisée mais, sachez-le, le temps nous manquerait pour satisfaire tout le monde. Les pilotes d'impression dont vous faites référence ont été donnés dans notre précédent CD-Rom sur coupon qu'il vous suffit de commander.

AMIGA CUSTOMISÉ

Chère Dreamette,

Que faire pour remédier au détestable toucher du clavier Amiga ? Existe-t-il un logiciel pour importer et exporter des fichiers au format Word ? Encore merci pour la disquette de mai (Mandelbrot), voilà un logiciel que tous les possesseurs de Pc doivent nous envier ! Guillaume, Aix-en-Provence

Cher Guillaume,

Rendre le toucher plus agréable implique d'enlever les touches une à une (assez facile, en fait) et de remplacer les ressorts mesquins par des membranes spéciales en caoutchouc. Comme nous l'avons dit le mois dernier, le seul traitement de textes Amiga compatible avec Word est Wordworth 5. Mais attention, le document ne doit pas être trop compliqué (présence d'images, etc.).

BEBOX TOUJOURS

Salut,

Comme vous le proposiez dans le dernier Dream, ce serait une excellente initiative que de nous rendre compte de l'actualité Risc Pc et BeBox. Je tenais également à vous dire que votre magazine s'améliore de mois en mois ; on a plus l'impression que vous allez vers l'information. Kader, Toulouse

Yo,

Pour l'heure, l'actualité de l'Amiga est trop importante pour l'amputer. Ceci étant nous gardons un œil vigilant sur les péripéties de ses cousins de l'incompatibilité et vous informons dès que faire se pourra.

Ventes

Vds DD 3" 1/2 170 Mo + 500 F, DD 2" 1/2, 80 Mo + 350 F, port compris Tél. : 84 26 89 02.

Vds A1200 + DD170 Mo + écran 1084 + divers = 3000 F, CD-Rom SCSI - Portable + Squirrel = 700 F, CD-32 + Sernet + 8 CD = 700 F Gael Tél. : 74 39 24 04.

Vds 1200 + DD 260 Mo Prix : 2 000 F Tél. : 20 74 36 27. Lille

Vds A 4030 Big Tower 14 Mo RAM + CD HD + CD Rom2X + lecteur D 7 HD + écran + 2 HD(1860) + 1000 disques + 12 CD Rom + Imp. = 12 000 F. Dép.67 Tél. : 88 07 70 57.

Carte PCMCIA 4 Mo, RAM pour A600/A1200 900 F, ports inclus à Déb. Mathieu Tél. : 73 25 19 32. Le soir ext. Mem 4 Mo pour A1200 900 F.

Vds A600 + disques + tapis + joysticks + souris + table 1 500 F à déb. Tél. : 78 04 02 13 (69).

Vds CD-32 + 8 CD + Amiga 500 Ext.1 Mo + souris + 3 joysticks + env. 100 jeux 2 000 F ou échange contre Playstation Tél. : 64 62 03 42.

Vds Genesis, Theme park, Dune, Syndicate, Beneath steel sky et originaux 100 F pièce 40 les 5 ou éch. contre 100 pcjx dmsc Tél. : 26 36 30 38.

Vds imprimante canon 24 aig. Panasonic KXP2123 + RAM pas cher - Rech. Contacts sur A1200. Christophe Tél. : 56 40 51 91.

Vds : A500 + lect-ext. + monit. + joys + jeux + utils 2 200 F A600 + 1085S + joys + jeux + utils 2 000 F. Tél. : 25 24 42 20. AUBE.

Vds carte d'extension mémoire Blizzard 4 Mo pour Amiga 1200 + Copro 68882 A40 MHz + Horloge : 900 F. Tél. : (1) 43 34 02 67 après 20h30.

Vds Dpaint5 : 300 F/ Settlers : 100 F/Joystick : 50 F demander Christophe au 50 72 72 24. Haute Savoie.

Vds A1200 + 1085S + DD 60 Mo Overdrive avec disquettes 2 500 F Tél. : 33 43 92 64.

Vds A1200 + 1000 jeux + souris 1 800 F. Tél. : 67 74 31 98 ou 67 74 79 94 HR.

Vds 2 Barrettes 4 Mo GVP 1 100 F (la barrette). Honorin Hilaire 4c RMAT/2 Cie 45000 OREANS.

Vds HD 60 Mo 450 F, Vd modém 150 F Adaptateur VGA 70 F Livre. Comprendre et bien 150 F Alexis Tél. : 50 45 75 46. 30 Chemin de Amarantes Seynod.

Vds CD-32 + Sernet + CD Network2 + 2 jeux le tout 500 F et recherche contact sur 1200. Tél. : 49 23 43 66. (Laurent).

Vds A1200 + Mon + DD 120 + 8 Mo RAM + 2 lect. ext. + imprimante couleur + joysticks + utilitaires + jeux + magazines. Tél. : 39 53 60 17. (Rép.).

Vds A1200 + DD 270 + Imp + nbx logiciels + tous Amiga Dream + 2 joys + 2 souris 3 000 F. A débattre. Tél. : 47 06 22 84 ou 08 74 02 90.

Vds jeux Amiga et CD-32 liste crex 1 timbre, Guilbert Frédéric 4 Gd Rue, 30450 Genolhac, Tél. : 66 61 26 19.

Vds carte 4 Mo A1200 avec horl. + copro : 700 F DD 2 p 1/2 A 80 Mo 600 F. Demander Stéphane. Tél. : 89 25 72 14 (LEWE).

Vds A1200 + HD 560 Mo + nbx logiciels : 3 000 F le tout. Ferliet Thomas 3, Rés. Vélazquez 62800 Lievin. Tél. 21 44 41 28.

Vds nbx jeux sur Amiga, cherche aussi le jeu Carton rouge coupe du monde. Melfred 3 rue des maçons Lumières 95000 Cergy.

Vds jeux tous originaux pour 1200 (war games, simulation, arcade) de 80 à 120 F. + DD Overdrive 50 Mo : 300 F Tél. : 84 48 86 79 (Jura).

Vds Alim. 2000 Watts + lect. CD-Rom 4 x + minitor pour 1200 = 1100 F lot. 5 CD Amnet : 100 F Tél. (1) 47 39 66 92. Entre 9 h et 18 h.

Vds barrettes simm 4 Mo EDO 70ns 72 pins = 270 F, 8 Mo EDO 70ns 72 pins = 300 F. Tél. : (1) 47 39 66 92 de 9 h à 18 h.

Vds divers jeux originaux : Syndicate Ufo, Genesis, etc. Tél. : 43 72 97 44. (soir) Paris.

Vds A2000b K1 3/2 05 RAM 3 Mo + DD 52 Mo + écran + impr. coul. + sampler + disk. Urgent prix à déb. Tél. : 42 87 53 04 Georges.

Vds carte acc. 1230 turbo GVP 40MHz + Copro 40MHz + 4 Mo 60ns : 1890 F à débattre, vds jeux originaux contact David au 80 45 43 90.

Vds Populus II + data 90 F, ou échange contre Sim-life 1200. Chercheur jeux C64. Alexis au 40 03 34 14.

Vds disque dur IDE conner 540 Mo plein 1 400 F, David au 46 30 42 32 avant 19 h (en semaine uniquement).

Vds copro 6882 (28MHz sans oscillo/PGA) : 200 F, 27 Amiga

dream : faire offre. Tél. : 40 18 11 31. (Philippe après 18 h). Vds Tower ass. 1200 : 70 F - Gloom DX : 90 F - Superfrog : 70 F - Microcosm + Bubba'n'stix : 120 F - Christophe au 79 37 55 95 après 18 h.

Vds CD-32 avec jeux et joystick + coupon CD (env. 1 100 F à débattre). Tél. : 28 61 48 76 demander Dave entre 20 h et 22 h. (Dép. 59).

Vds A600 + lecteur + joystick + jeux + bouquins pour 1 600 F (prix à débattre). Tél. : 28 61 48 76 (sur Dunkerque - Lille après 20 h).

Vds Amiga 4000/40 à 25Mhz, 4Mo RAM, carte graphique 24bits, 2 hd, nombreux logiciels prix casse à 11 000 F. Tél. : 67 47 82 38 (soir).

Vds logiciels originaux moins de 100 F pour A1200 liste sur demande J-M Roais 2 rue des Roitelets 77300 Fontainebleau.

Vds disk dur 340 Mo plein prix 1 200 F à débattre - Tél. : 40 05 51 39.

Vds barrette 4 Mo et Vds CD-Rom 4X et achète jeux CD-32 - contacter Marc au 26 86 09 08.

Vds jeux pour A1200 et A500 : Ufo, Lords of the realms, Elvira, Elfmania, Sim life, park... prix entre 100 F et 150 F. Ecrire à 212 cité Pierre Montillet Bat. N 93150 Le Blanc Mesnil. Vds Amiga 1200 DD60 2 Mo + jeux + util + DP + 2 jeux, livres, revues 2 600 F. Tél. : 80 64 66 93. Claude.

Vds Squirrel : 350 F, HD Overdrive 170 Mo : 550 F, HD 540 Mo Ide Interne Seagate : 200 F. Tél. : 97 60 27 11. Demander Frédéric.

Vds A4000/30 copro 10 Mo DD 1 + 0 Mo écran 1085S Tec ext. int. midi + jeux utilitaire le tout 4 700 F + revues 300 F. Tél. : 42 05 10 87.

Vds A1200 + carte GVP 40 MHz + monit. 1942 + 8 Mo RAM + HD 540 Mo + tnb logiciels + vds 124 + DS sound + CD Rom X4 prix 8 000 F, Tél. : 39 53 12 76.

Vds A1200 + Blizzard 1220 + DD 170 Mo plein + dice c pro + écran pal : 3 500 F, Vds écran M14385 (3 mois) : 1 900 F. Tél. : 77 74 47 66 (réf).

Vds barrettes neuves 16 Mo : 1 350 F - 32 Mo : 2 500 F, laissez coordonnées au 42 67 90 42 ou 16-86 97 79 83. Christophe.

Vds barrettes 16 Mo neuves garanties un an 1 300 F un ou 2 500 F les deux ; contacter Hervé 45 39 18 30.

Vds A1200 + écran 1084 Mtec

68030 - 28MHZ - 4 Mo HD 340 Mo + kit randrom lect. CD Rom 4X + D7 + midi nbx logiciels + mag. 6 000 F Tél. : 69 36 95 74.

Vds A500 : 800 F (IM chip), ctrl mtl AT500 : 600 F, 4 Mo 8 bits : 150 F / Mo ROM 1.3 : 50 F, Flicker fixer A500 : 700 F. (Dép. 75 Tél. : 43 46 93 79.

Vds tower Amiga 1200 très peut servi 1 000 F. Tél. : 63 57 46 91 Demander Eric HR (81).

Vds jeux originaux pour Amiga 500 + manuel. Tél. : 61 92 43 16. 20 h.

Vds pr Amiga : carte mem PCM-CIA 4 Mo : 500 F + logiciel Imagine 3.2 : 600 F + Deluxepaint V : 300 F. Tél. : 37 45 18 90.

Vds A1200/28MHZ/2/6 Mo/80 Mo/CD/Amos/bouquins/écran/ta ble mixage/synthe honrair à débattre max. au 55 84 32 08 : 9 000 F port compris.

Vds A1200 + moniteur 1085S + lect. archos 4x + souris pad 4 joysticks 200 disq util jeux + 10 grands jeux + CD-Rom px 3 800 F. Tél. : 55 64 16 00.

Vds copro 68882 n°50 Mhz pour Blizzard A9 neuf (Jamal serv) 800 F à débattre. Tél. : 45 91 45 44. (16).

Vds Simm 32 bits 4/8/16 Mo 290 F, 650 F, 1 490 F, câble quartz ventileur PCMCIA pour tower péril 23 BR : 35 62 21 64 / 35 62 43 06.

Vds log. tarot (tarologie) A600 - 1200, 50 F, écrire à Arnaud Picart, 202 rue de la gare 02510 Etreux.

Vds Amiga 500 + ext. mem. + A600 + Imp 1550 c + écran 1084 + lect. + souris + joy. disq. origine + dream le tout 2 000 F. Tél. : 42 30 55 56. (Dép. 13).

Vds carte mémoire pour A1200 avec 4 Mo sur barrette sim 500 F, Tél. : 47 54 18 00. Mr Remion.

Vds A1200 - écran 1084 HD 210 Mo - Joy - souris manuel + nbx jeux et utils : 2 800 F. Tél. : 68 31 62 84 (le soir), ou rép. en journée.

Achats

Recherche Amiga 1200 + mon. + souris + (éventuellement) DD. Aurélien Stride, Châteauneuf, Tél. : 54 34 39 41. (Rech. près Indre max. 150 km) prix 250 F.

Achète CD d'ocaz sapr aminet, cam, fish (complet), envoyer liste et tarif à Michel Vals 27 rue Emile Zola 59100 Roubaix.

Achète disque dur 160 + lect CD X4 + logiciels 3D (Imagine...) + Digit 8 bits. Tél. : 45 91 45 44 (16).

Achète dungeon - master + lhaos s.back env. 150 F les 2. sur A600HD. Tél. : 74 35 38 50 demander JO ; (avec bouquins des 2).

Achète Genesis A500 original pour moins de 200 F. Contacter Fabien au 64 72 97 28. (77).

Achète Dpaint 4 et Amos pro compiler, (Amiga W82.0 ou 1.3), écrire : Le Thansh, 55 rue Rambaud, 33850 Leognan.

Achète scanner Sharp jx - 100 ; tablette graphique tabby. Tél. : 67 36 61 58.

Achète extension 4 Mo Blizzard 1220. Tél. : 78 35 26 57, Fred.

Achète A1200 pour (1000 F - 1500 F). Dép. 59, Tél. : 28 61 48 76 Dave 20h.

Achète jeux utiles CD DP tout Amiga : liste et tarifs à Meilland Frédéric, 13 rue Clairmatin 42360 Pannisères A500.

Achète Amos pro pour A1200 ; Tél. : 16 (11) 49 82 00 08 - Demander Arnaud Olivetti.

Achète Publishing partner master, Wordworth etc. Bocquet Nathalie, 9 rue de la République apt. 6. 62000 Arras.

Achète Amiga 1200 toute configuration faire offre au Tél. : 20 32 50 00.

Contact

Cherche contacts sur A500/A1200. Aube Laurent, 4 rue de Lille-de France, 78320 Le Mesnil St-Denis. Tél. : 34 61 14 71.

Cherche contacts tous Amiga sur Lille et sa région. Tél. : 20 48 82 79.

Cherche contacts sur A1200 avec ou non CD-Rom contact sérieux. Auguet Adrien, Place de la Mairie, 08150 Le Chatelet S/Sormone.

Cherche contacts sur Amiga contacter Piroud Philippe, 9 rue Jean-Marie Verne, 01000 Bourg-en-Bresse.

Echange Koala + nbreux DP contre Elite 3 pour A1200 (VF?) (achat poss) + contact "elite" Thierry Boulay (19) Tél. : 27 00 71 18.

Recherche disquette d'installation pour disque dur miniscribe, 8425 20 MB plus disquette pour scanner handy scanner vers 10.P

Tarif des PA		
	Abonné Dream	Non abonné Dream
Insertion magazine Dream	0F	20F
Option couplée magazine PC Team	(+15F)	(+15F)
Option en gras	(+10F)	(+20F)
Total		

Envoyez votre règlement (selon les tarifs ci-dessus) par chèque à l'ordre de Posse Press/PA, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris. Seules les petites annonces rédigées sur le bon original de ce numéro et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiées. La vente et l'échange de logiciels concerne uniquement les originaux. Dream se réserve le droit de refuser toute annonce portant à confusion. - Rubrique : ☐ Achet ☐ Vente ☐ Contact

GAMERONGMBH.

Cherche contact sur Amiga 500 pour échange. Mathieu Charpentier, 10 rue Gilbert Rousset, 92600 Asnières.

Cherche notice française payer manager 2 car notice en anglais, Cédric 2 bld Dct Calmette A.531, 59800 Lille.

Cherche contact sur Amiga

500/600/1200. Lam senaporak, 16 rue Beaumarchais, 94800 Villejuif.

Je suis graphiste et recherche un programmeur dans le but de créer des jeux DP - Emmanuel 33 04 78 71.

Cherche contacts Amigaistes région Fourmies 59 Hirson 02 et environs : Bernard, Tél. : 23 98 43 21.

Réponses au Quiz

Comparez vos réponses avec la solution ci-dessous. Comptez un point par réponse exacte, puis lisez le commentaire adéquat.

1 : A. 2 : B. 3 : B. 4 : C. 5 : A. 6 : A. 7 : B. 8 : A. 9 : B. 10 : B. 11 : C. 12 : C. 13 : C. 14 : B. 15 : C. 16 : C. 17 : B. 18 : C. 19 : B. 20 : B. 21 : C. 22 : B. 23 : B. 24 : A. 25 : B. 26 : C. 27 : B. 28 : C. 29 : A. 30 : B. 31 : B. 32 : C. 33 : A. 34 : B. 35 : B. 36 : B. 37 : B. 38 : B. 39 : A. 40 : B. 41 : B. 42 : A. 43 : C. 44 : A. 45 : C. 46 : A. 47 : A. 48 : C. 49 : A. 50 : B. 51 : C. 52 : A. 53 : A. 54 : A. 55 : C. 56 : B. 57 : A. 58 : B. 59 : C. 60 : C.

De 0 à 19 points

J'crois qu'il est clair : l'Amiga, c'est pas trop votre truc... Soit vos petits-enfants vous l'ont laissé lorsqu'ils ont quitté la maison, soit vous en avez hérité d'une arrière grand-tante décédée dans de mystérieuses conditions, mais bon, cette machine-là ne vous branche pas trop. Alors vous vous vengez en ne la branchant pas trop non plus, sauf une fois de temps en temps, parce qu'il y a des couleurs et que ça bouge. M'enfin, globalement c'est clair, vous n'allez pas finir votre vie avec cette machine froide et stupide. Un conseil : essayez le vélo ou le tricot, c'est beaucoup plus fun...

De 20 à 39 points

Oui, bon, ben l'Amiga, c'est pas trop ça. La chose vous intéresse un peu, c'est rigolo, mais ça ne vous donne pas envie d'aller plus loin. A la limite, une petite extension de mémoire, histoire de voir ce que ça fait, mais pas plus. Parce que si on s'écoulait, on y passerait ses journées, et ça, c'est hors de question, y'a des choses beaucoup plus intéressantes à faire dehors (tondre la pelouse, étendre le linge dans le jardin, etc.). Allez, c'est pas grave, continuez à lire Dream chaque mois et tout se passera bien.

De 40 à 49 points

Vous faites partie de ce que l'on appelle "les amateurs éclairés". L'Amiga, ça vous branche un max, mais c'est quand même un peu trop compliqué pour vous. Du coup, vous l'utilisez régulièrement, certes, un peu tous les jours, mais vous ne comprenez pas toujours tout. Quelque

chose ne fonctionne pas comme prévu ? Un logiciel qui ne se charge pas, une disquette illisible ? Tant pis, vous insistez, vous appelez Dream, et un beau jour, ça passe. Non mais, c'est qui le maître, ici ?

De 50 à 60 points

Alors là, pas de doute : vous êtes un champion. Votre Amiga n'a plus aucun secret pour vous, vous la connaissez sur le bout des doigts et il ne vous résiste jamais. D'ailleurs, vous avez l'Amiga le plus puissant du monde, banlieue comprise : disque dur, carte accélératrice, extension de mémoire, CD-Rom, Modem... Vous passez des nuits entières avec lui. L'AmigaDOS est un jeu d'enfant pour vous, et dans deux jours, vous aurez fini de lire ce pavé de 500 pages en anglais sur la programmation en C, ça va déménager. En fait, vous attendez avec impatience le prochain Power Amiga, il n'y a presque plus que ça qui vous intéresse.

Tout l'univers du PC



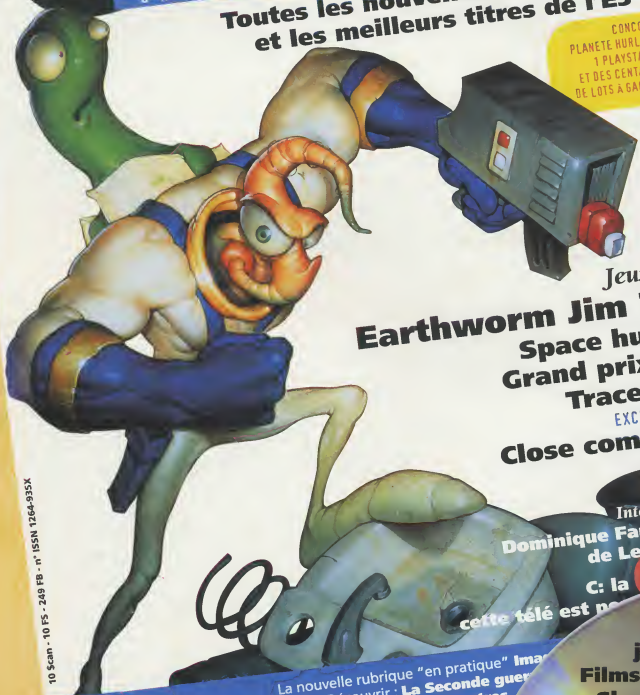
PC team

juillet/août
1996 N°15

UN NOUVEAU REGARD SUR LE PC

Toutes les nouvelles tendances
et les meilleurs titres de l'E3

CONCOURS
PLANÈTE HURLANTE
1 PLAYSTATION
ET DES CENTAINES
DE LOTS À GAGNER !



Jeux :
Earthworm Jim 2,
Space hulk
Grand prix 2
Tracer...
EXCLUSIF :
Close combat

Interview :
Dominique Farrugia
de Les Nuits

C: la
cette télé est p

+ CD
chaque mois

Demos
jouables
Films animés
Sharewares

La nouvelle rubrique "en pratique" Im
Soft - Découvrir : **La Seconde guer**
experience, Toulouse Lautrec.
Tests pro : **Psion series 3a, Dia**

10 Scan - 10 FS - 249 FB - n° ISSN 1264-935X

Mensuel

PLANETE HURLANTE

CHRISTIAN DUNN, JANEIE H. WATKINS, SCARLETT PETERSON, TERRY DUPUIS, JENNIFER L. ANY LAUER
POOYEE SERRANO, JASON GORDAN, JAMES LANGSTON, JAMES AND CORNELIA, STEPHEN BERNARD MASSE
EUGENIA, ANTHONY CHAMBERLAIN, 25 W. 10TH, PHILIP K. C., BIANCA
MICHELLE TRAVIS, ROBERT TOM, PAMELA BARTON, CHRISTOPHER J. BARTON

Par l'auteur de **BLADE RUNNER** et de **TOTAL RECALL**.

TwinzPro (tous les Amiga 1 Mo)

Un jeu très divertissant pour faire travailler votre mémoire et vos réflexes.

AmiCDFS 2.20 (Wb 2.1+)

La dernière version en date du célèbre gestionnaire de CD-Rom, successeur du non-moins célèbre AmiCD-ROM.

Complément BlitzBank (WB 2.1 +)

La version fournie sur la disquette 30 n'était pas complète. Voici les fichiers manquants.

Mastermind (tous les Amiga)

Le programme de la rubrique Amas, tout prêt à être utilisé.

